CONSOLES

Allez, vas-y, Roger, quoi, rends-moi les clefs d'mon Solex!

TOTALE SUR
g of Fighters 95,
mate MK 3,
ht Warriors,
eet Fighter Zero
Saturn,
DBZ Hyper Dimension
Super Famicom.

SUPER-CONCOURS
GAGNEZ
5 PLAYSTATION

SALON PLAYSTATION À TOKYO

20 pages de nouveautés

ekken 2

est
meilleur jeu
baston
la Playstation

LA NINTENDO 64 DÉVOILE SON JEU

Les nouvelles photos de Mario et de Pilot Wings

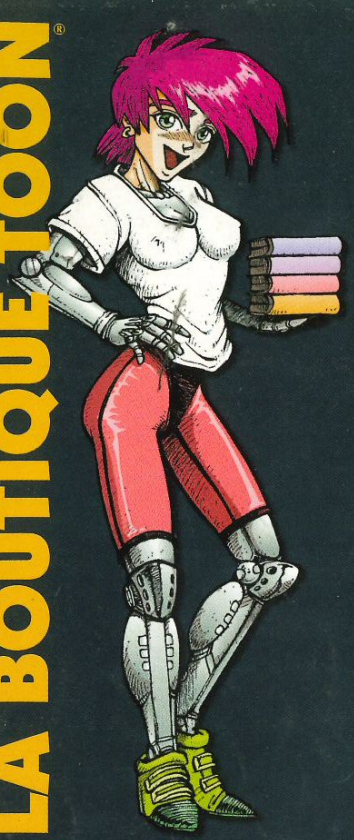
TESTS À GOGO:

Panzer Dragoon Zwei, Adidas Power Soccer, Victory Goal 96, NBA Live 96, Y's V...

- 54 - 32,00 F

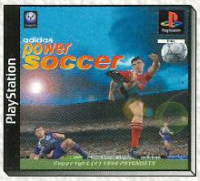
N° 54 MAI 1996. 32 F. BELGIQUE: 230 FB. SUISSE: 9,50 FS. ESPAGNE: 1000 PTAS. MAROC: 60 DH. ITALIE: 10000 L. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

LA BOUTIQUE TOON®



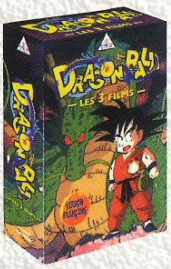
1950F

La console Sony PlayStation avec sa manette, prête à l'emploi !



369F

Le jeu Adidas Power Soccer sur Playstation



49F

Le film, soit **147F** le (très beau!) box des 3 films Dragon Ball VF : «Légende de Shenron», «Château du démon», «L'aventure mystique».

69F

Le Box set de 34 cartes + une Laser «PP Card 29», la toute nouvelle série à peine sortie au Japon !

25F

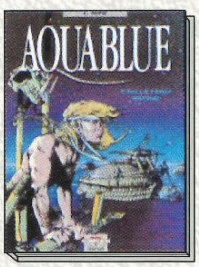
Le manga de «City Hunter», aussi connu sous le nom de «Nicky Larson» (2 premiers tomes parus)

149F

La vidéo VF «Macross Plus 1», la série culte.

99F

La vidéo VF «Plastic Little». Promo exclusive pour un superbe dessin animé !

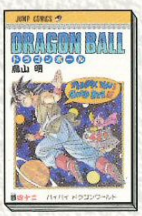


79F

La BD SF-Fantastique d'Aquablue. 6 volumes parus.

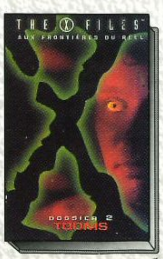
199F

Le pack d'une vidéo Cobra VF (10 volumes parus) au choix et d'un *T-Shirt* Cobra (L ou XL).



25F

Le dernier manga (le 42!), en japonais, de la saga Dragon Ball.



169F

La vidéo VF «X-Files», 3 volumes parus.

99F

La vidéo VF «Babel II» (2 volumes parus) ou «Eight Man» (2 volumes parus)

CATALOGUE GRATUIT

Le nouveau catalogue de LA BOUTIQUE TOON est disponible (plus de 200 nouveautés japanime, plus les jeux vidéos et les BD !). Comme d'habitude, il est gratuit, il suffit de nous le demander ! (Si vous nous avez déjà demandé un catalogue, vous le recevrez automatiquement).

FRAIS DE PORT FIXES !

Quel que soit le nombre d'articles de votre commande, les frais de port sont fixes, sauf pour les Dom-Tom. Avouez que c'est plus simple (et plus économique!) et en plus...
...le Colissimo a baissé, à 35F.

OPTION CHRONOPOST

Vos commandes demain chez vous avant midi, même en temps de grève ? 79F.

À VOTRE SERVICE !

Renseignements, commande, livraison, service après vente:

(16.1) 49.76.19.63

Lu->Ve: **10-19h** Sa: **10-18h**

3615 BOUTIQUETOON

EXPÉDITION JOUR J

Vos commandes Colissimo sont expédiées le jour même où nous les recevons.

L'HISTOIRE

Alors qu'elle peint sur les hauteur de San Francisco, la jeune Emu O'Hara assiste impuissante au meurtre d'un gangster japonais. Son assassin - un jeune homme d'une beauté et d'une élégance parfaites - verse une larme de remord: il s'agit du légendaire «Freeman». Emu l'a vu, Emu peut le reconnaître : il doit la tuer, c'est la règle. Elle obtient tout de même une faveur: qu'il soit son amant avant de la tuer. L'inspecteur Netah, d'Interpol, tente de s'interposer, mais il semble jouer double jeu...

Tiré du manga de Kazuo Koike et Ryoichi Ikegami, Christophe Gans nous livre une interprétation brillante, à la fois fidèle et personnelle.

LE FILM

EN SALLES DEPUIS LE 24 AVRIL

PRODUCTEUR
SAMUEL HADIDA
BRIAN YUZNA

RÉALISATEUR
CHRISTOPHE GANS

LE FREEMAN
MARK DACASCOS

EMU O'HARA
JULIE CONDRA

INSPECTEUR NETAH
TCHEKY KARYO

LA BOUTIQUE TOON VOUS OFFRE UNE PLACE DE CINÉMA OU UNE AFFICHE DU FILM

QUE DOIS-JE FAIRE ?
Il vous faut passer commande à LA BOUTIQUE TOON par courrier avant le 16 mai 1996, le cachet de La Poste faisant foi.

OUI, MAIS ENCORE ?
Votre commande doit : soit comporter le pack «Crying Freeman» ci-dessous (à 185F), soit comporter au moins 5 articles différents.

ET C'EST PAS DU TOC ?
Non ! La place de cinéma est utilisable dans toutes les salles diffusant le film Crying Freeman, l'affiche du film (couleur!) mesure 40x60cm.

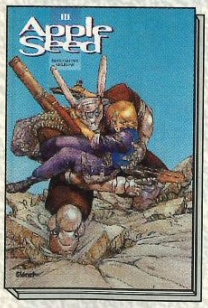
ET, EUH... Y'EN A ASSEZ ?
Oui !

CRYING FREEMAN

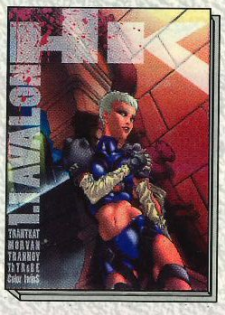
169F
Le Pack «Video Girl Aï» : le manga n°11 en français et le CD Audio n°1.

79F
Le manga «Rêves d'enfants» par Ôtomo, l'auteur d'Akira.

185F
Le pack «Crying Freeman» : les 2 mangas et le -très luxueux- livre sur le tournage.

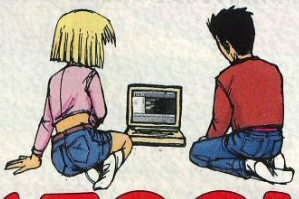


75F
Le manga «Appleseed» de Masamune Shirow (4 volumes parus).



85F
La BD «HK».
Avalon, une petite planète minière située à quelques années lumières de notre système solaire...
Synthétisant les écoles manga (narration, sujet...), européennes (savoir faire) et comics (dynamisme), cet album réalisé par des auteurs français vous surprendra... et vous réjouira !

GRATUIT !
Le poster «HK», offert avec chaque commande à La Boutique Toon jusqu'au 31/7/96.



36 15 TOON
Pixtel 1,29 F/mn
LE MINITEL DE LA JAPANIMATION, DES JEUX VIDÉOS... ET DE SES FANS !

INFORMATIONS PRATIQUES

- **Découpez**, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition. Commande sur papier libre : merci d'indiquer «CP0596».
- **N'hésitez pas** à vous renseigner sur les dates de disponibilité par téléphone ou minitel.
- **Chronopost** : commande par téléphone / minitel.

Renseignements, commande, livraison, service après vente:
(16.1) 49.76.19.63
Lu->Ve: **10-19h** Sa: **10-18h**
3615 BOUTIQUETOON
24h/24 7j/7 2,29 F/mn

OPÉRATION CRYING FREEMAN

1. LA BOUTIQUE TOON, pour la sortie du film Crying Freeman et en collaboration avec la production du film, a décidé d'offrir à ses clients un quota de places de cinéma et d'affiches du film. **2.** Pour obtenir ce cadeau, le client doit passer commande à LA BOUTIQUE TOON, par courrier et à l'aide du bon de commande ci-contre, avant le 16 mai 1996, le cachet de La Poste faisant foi. **3.** La commande doit au minimum comporter: soit le pack «Crying Freeman» à 185F, soit au moins 5 articles différents, les packs comptent pour un seul article. **4.** La place de cinéma est utilisable dans toutes les salles diffusant le film Crying Freeman, l'affiche du film (couleur!) mesure 40x60cm. **5.** Si le quota d'affiche alloué à l'opération Crying Freeman est épuisé, nous nous réservons le droit de vous offrir une place de cinéma à la place, et réciproquement. **6.** LA BOUTIQUE TOON s'engage à fournir au moins une affiche ou une place de cinéma pour tous les bons de commande remplissant les conditions.

INFORMATIONS JURIDIQUES

Conformément à l'article 27 de la loi «Informatique et Libertés» du 6/1/1978, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre commande par La Boutique Toon. Vous disposez d'un droit d'accès et de modification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi être amené(e) à recevoir des proposition commerciales d'autres organismes ou société. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-le nous en précisant votre code client. LA BOUTIQUE TOON / CNIL - BP 249 - 94102 SAINT MAUR Cedex Siège social : 44, rue Garibaldi / 94100 SAINT-MAUR / Sarl à 500000F / RCS Créteil B353078140.

BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
CADEAU Le poster HK exclusif Si je commande au moins un article avant le 31/7/96.	Gratuit
2	
3	
4	
5	
GRATUIT ❑ **La place** ❑ **L'affiche** Cochez votre choix, si 5 articles ou pack Freeman, avant 16/5/96	Gratuit
6	
7	
8	
9	
Catalogue couleur (sans obligation d'achat !)	Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
CP0596
Date de naissance :

FRAIS DE PORT

FRANCE MÉTROPOLITAINE :
Frais de port fixes.
❑ Normal Une semaine environ 29F
❑ Colissimo 1 à 3 jours 35F
❑ Colissimo recommandé 49F
❑ Chronopost Demain avant 12h 79F

BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :
Frais de port fixes.
❑ Envoi Recommandé 69F

DOM TOM :
❑ Frais de port sur devis

TOTAL À PAYER : F

MODE DE PAIEMENT
❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement (+39F) (France métropolitaine seulement, nous refusons le CR pour les jeux et consoles)
❑ Eurochèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB - Visa - Eurocard - Mastercard

N° _____ _____ _____ _____
Expire à fin : ___ / ___
Signature:

Si mineur(e), signature des parents

Couverture Consoles+: © Namco

SOMMAIRE

2 MÉGA CONCOURS

• En page 143, participez au concours Dragon Net et gagnez des boîtes de Starter de 60 ou 600 cartes (on ne rigole pas, à Consoles+), des Booster et des posters affolants de beauté.

• En page 165, Consoles+, Captain Games et Sony Computer Entertainment Suisse vous offrent la possibilité d'acquérir 5 Playstation, 8 jeux Sony Playstation ainsi que 15 tee-shirts Sony. A Consoles+, c'est tous les jours Noël!

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ADIDAS POWER SOCCER (PS)	90
ALONE IN THE DARK - JACK IS BACK (PS/SAT)	122
BRAIN DEAD 13 (PS)	116
CHORO Q (PS)	138
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION (SFC)	100
DRAGON FORCE (SAT)	128
FRONT MISSION (SFC)	134
GRADIUS DELUXE PACK (SAT)	130
GULLIVER BOY (SAT)	140
GUNGRIFFON (SAT)	102
HYPER FINAL MATCH TENNIS (PS)	98
KING OF FIGHTERS '95 (SAT)	112
KIRBY'S DREAM COURSE (SNIN)	133
KIRBY'S GHOST TRAP (SNIN)	132
LINKLE LIVER STORY (SAT)	118
NBA LIVE 96 (PS)	120
NIGHT WARRIORS (SAT)	104
PANZER DRAGOON ZWEI (SAT)	86
RIDGE RACER REVOLUTION (PS)	139
STREET FIGHTER ZERO (SAT)	93
SUIKONBU 2 (SAT)	124
TEKKEN 2 (PS)	82
ULTIMATE MORTAL KOMBAT III (SAT)	94
VICTORY GOAL 96 (SAT)	110
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS (PS)	136
WORMS (SAT/MD/GB)	126
Y'S 5 (SFC)	108

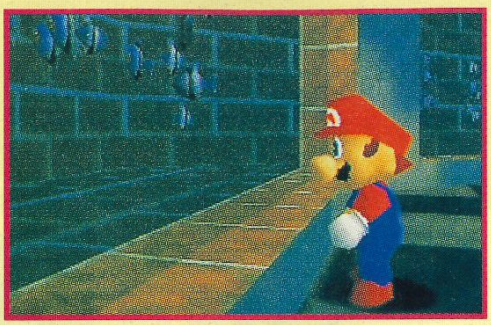
NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: ADGG, CAPTAIN GAMES, DRAGON'S GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, SAMOURAI, ULTIMA GAMES, VIDEO STORY
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN

TROMBINOSCOPE 10

Ce mois-ci, nous vous offrons un épisode inédit des XXL Files. Une enquête difficile qui va mener testeurs et maquettistes de Consoles+ dans une aventure hors du commun.

LE JAPON EN DIRECT 12

Nintendo nous dévoile enfin de nouvelles photos de Super Mario 64 et de Pilot Wings 64. Le Japon, ce mois-ci, c'est aussi Nights (Saturn), le nouveau jeu du créateur de Sonic, et toutes les nouveautés de la Playstation Expo 96.



Super Mario 64: toujours plus beau, encore plus fort!

NIOUZES 48

De l'amour, de la passion, de l'angoisse, du suspense, mais toujours beaucoup, beaucoup de fraîcheur.

WORK IN PROGRESS 52

En mai, c'est Noël. Elvira, le cœur sur la main, vous offre deux reportages pour le prix d'un: les nouveautés de US Gold et de Infogrames. De la bulle aux pixels, il n'y a qu'un pas...

PREVIEWS 56

Que du bon, ce mois-ci: Resident Evil (PS), Formula One World Championship (PS), Vampire (PS), Fade to Black (PS), Earthworm Jim 2 (Saturn)... le mois de juin va être merveilleux!

TIPS ET SOLUCES 64

Une chose est certaine, les tips de Switch sont les plus récents de la profession. A force de livrer ses astuces en retard...

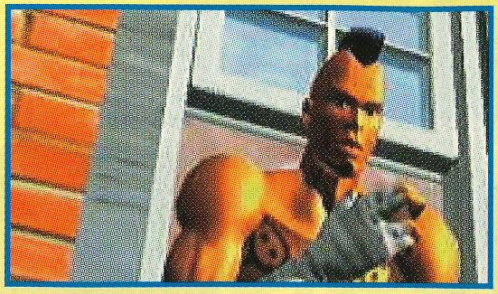
ANIME + 72

Quand le Panda quitte quelques instants sa secte du sud de la France et qu'il retrouve l'usage de la parole, c'est pour venir nous parler de "Love City" (ce n'est pas sale), de "Green Legend", de "Tokyo Babylon" et de ses Pandachtrucs.

TESTS 82

En mai, joue aux jeux qu'il te plaît! Tekken 2 (PS), Panzer Dragoon Zweï (Saturn), Ultimate MK III (Saturn), King of Fighters '95 (Saturn), Dragon Ball Z Hyper Dimension (SFC), Street Fighter Zero, Adidas Power Soccer (PS) et bien d'autres encore.

Tekken 2 sur Playstation, ou la baston comme vous ne l'avez encore jamais vue!



SPEEDY GONZATEST 142

Cette diabolique petite souris, en plus de raconter deux mille blagues nulles à l'heure (même Niiico est battu), trouve toujours le temps de tester des jeux.

DOSSIER PIRATAGE 144

Consoles+ enquête sur le phénomène de la contrefaçon. Points de vue de M. Montagnat-Rentier, inspecteur principal des douanes, ainsi que de Richard Brunois, de Sony France.

VENUS D'AILLEURS 148

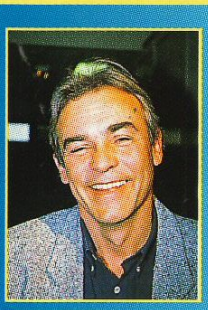
Et plop! Une nouvelle rubrique vient d'éclore dans Consoles+ pour faire le point sur l'actualité des jeux de cartes et de rôles.

ZE KILLER 150

Certains disent de lui qu'il mange de la vache enragée à tous les repas, d'autres prétendent qu'il préfère le rosbif de bovin aliéné... Qui vivra saura.

COURRIER 158

Bomboy, célèbre nain à la rousse moustache, tombe vos lettres comme il tombe les lectrices de Consoles+.



Vous avez sans doute remarqué que, du côté des jeux de baston, ça carbure sévère depuis deux mois... Eh bien, dans ce numéro, la fête continue! Tekken 2 s'impose comme le meilleur jeu de baston sur Playstation et, sur Saturn, King of Fighters '95 fait office de sérieux rival face à VF 2, c'est dire s'il cartonne! Sans oublier Ultimate Mortal Kombat III et Night Warriors qui, eux aussi, font très, très mal. Que ce soit sur Saturn ou Playstation, il ne sera pas facile de faire son choix! En revanche, les possesseurs de 16 bits ne sont pas à la fête... En effet, ils n'ont qu'un nouvel épisode de DBZ à se mettre sous la dent, et ce n'est pas ce qui se fait de mieux dans le genre. A ce propos, on peut vraiment regretter que les jeux de baston qui mettent en scène un héros de l'envergure de San Goku ne soient pas plus soignés. Je sais bien qu'il suffit de mettre son nom sur la jaquette d'un jeu pour le vendre, mais imaginez un peu ce que les grands de la baston, comme SNK, Capcom, Namco ou Sega, pourraient tirer d'une telle licence!

A part cela, nous vous avons réservé deux surprises dans ce numéro de Consoles+. Tout d'abord, nous avons réussi à vous dégoter un épisode totalement inédit de "Appleseed" (merci, Glénat!), dont nous publions la première partie dans ce numéro (aaargh! il faudra attendre le mois prochain pour connaître la fin...). Ensuite, vous découvrirez une nouvelle rubrique consacrée aux jeux de rôles et aux jeux de cartes à la Magic, qui cartonnent très fort en ce moment. Nous espérons que cette nouvelle rubrique vous plaira, et que ceux d'entre vous qui ont déjà une sérieuse expérience dans ce domaine ne s'inquiètent pas si nous commençons en privilégiant l'initiation. Nous comptons bien aller plus loin par la suite, si ce vaste sujet vous intéresse. Pour terminer, je voudrais remercier les nombreux lecteurs qui ont répondu au Trombino interactif du mois dernier. Résultat le mois prochain, mais en attendant on se paie de bonnes tranches de rigolade à la rédaction en lisant vos délires. Vous voyez le tableau!

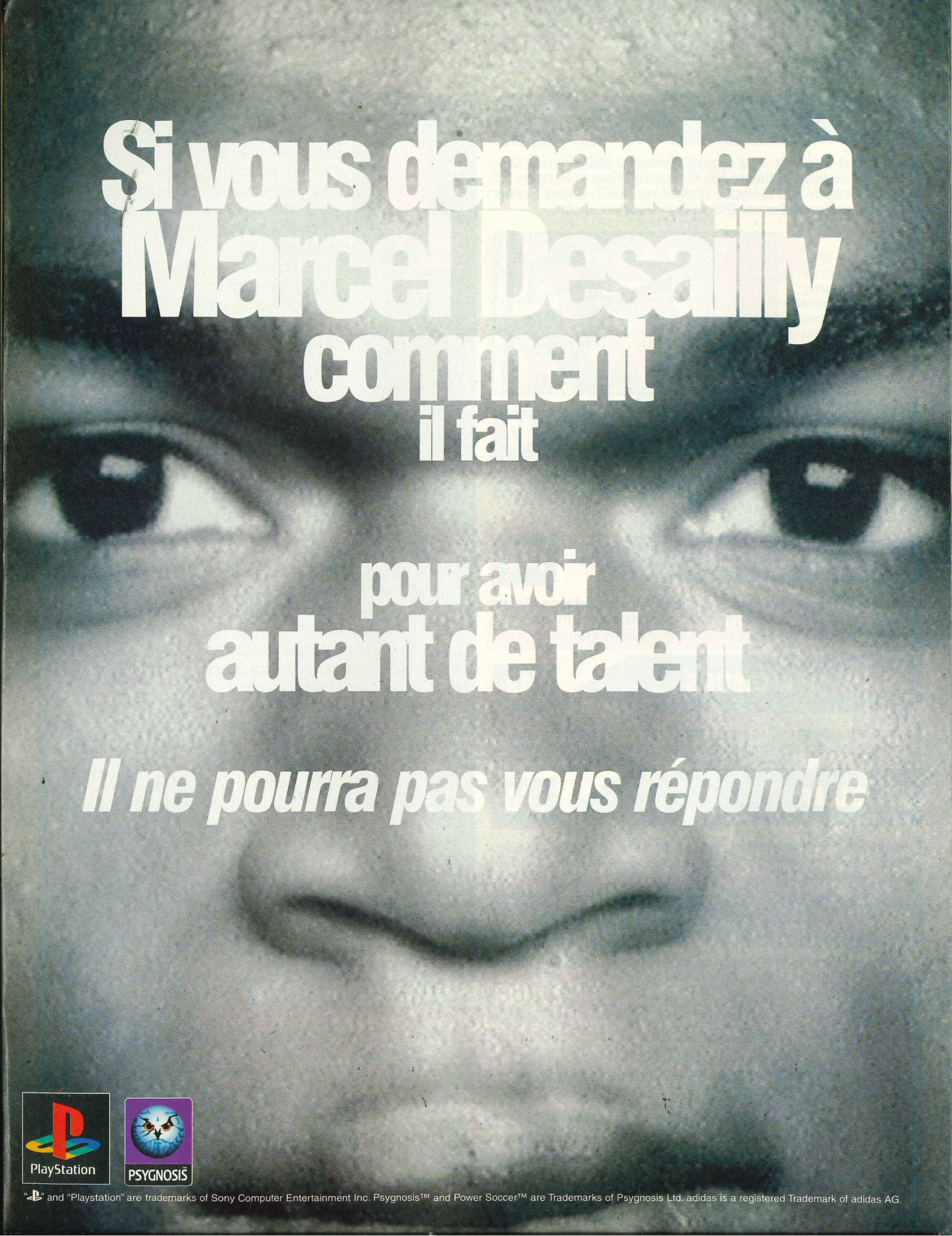
Alain Huyghues-Lacour

EDITO

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.
Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à 18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, c'est aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS. Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin. Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux. Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 00, et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.

Ce numéro comporte une double page de couverture Acme et un supplément gratuit "Appleseed", © Glénat, de 32 pages, broché au centre. Ce supplément gratuit à Consoles+ n° 54 ne peut être vendu séparément.



"PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Power Soccer™ are Trademarks of Psygnosis Ltd. adidas is a registered Trademark of adidas AG.

Si vous nous demandez pourquoi adidas power soccer est le

meilleur jeu de foot jamais créé...

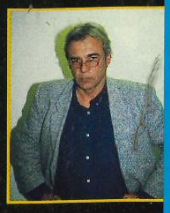
Nous ne pourrons pas non plus vous l'expliquer

il y a des choses comme ça...

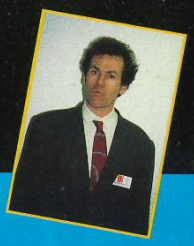
adidas power soccer

LE TALENT NE S'EXPLIQUE PAS

trombino



Grilleur
Cousin éloigné de Skinner, c'est le big boss du FBI (Federal Bureau of Insolence). Il supervise les enquêtes de Raymond Mulder et de Madeleine Scully quand il en a le temps, c'est-à-dire entre une petite partie de Docteur Mario et une nuit blanche sur Puzzle Bubble.



Raymond Mulder et Fox Mulder
Pour la première fois réunis, voici les frères Mulder. Personnages illuminés, ils voient le surnaturel partout. Des ovnis aux extraterrestres en passant par le phénomène Morandini (TF1 Production), leur vie est entièrement consacrée aux énigmes insondables de l'invisible.

Madeleine Scully et Dana Scully
Les sœurs Scully ont subi chacune différents tests classés "top secret" par le gouvernement américain. Dana a vu ses gènes couplés avec ceux d'une entité extraterrestre et l'ADN de Madeleine a fait une petite place à celui de Lolo Ferrari. Le résultat est là: surprenant!

ÉPISODE PILOTE: "MY TAILOR IS RICH"

Nombreux sont ceux qui, parmi vous, ne manquent pas un épisode des "Frontières du Réel", une série devenue culte dans de nombreux pays. Consoles+ se devait de l'adapter en roman-photo pour en faire profiter toute la planète. Voici donc une nouvelle série qui, je l'espère, rencontrera de par le monde tout le succès qu'elle mérite.

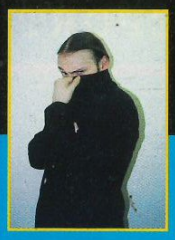
Après avoir abusé de mangas, de Jacques Martin, de pizzas et surtout de Killer Juice©, l'état du système nerveux du Panda s'est encore aggravé. Il se trouve quelque part en France, dans le service des urgences d'un hopital spécialisé. C'est pourquoi il ne nous a pas été possible de publier la moindre photo de l'animal.

THE XXL FILES

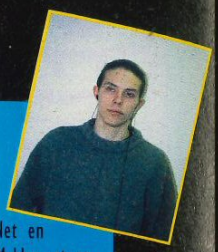
La vérité est tailleur

Bas-fonds de Los Boulogniès. 7 h 56, heure de Paris.
Dana Scully et Fox Mulder enquêtent sur la disparition d'un enfant. Celui-ci aurait été vu pour la dernière fois dans un parking souterrain.

L'Homme aux pétards
Toujours une cigarette exotique à la main et un flingue dans l'autre... On n'en sait pas beaucoup plus sur lui, si ce n'est qu'il rôde constamment dans le bureau de Grilleur. Ce qui est sûr, c'est qu'il ne fait pas bon marcher sur les pompes de l'Homme aux pétards: s'il se met en pétard, l'odeur qu'il dégage alors a des pouvoirs hallucinogènes.



Mister "Z"
C'est l'indicateur attitré des deux frères Mulder.
Il apparaît toujours à l'improviste, et dans les endroits les plus incongrus. Il conseille Raymond Mulder dans ses enquêtes et repasse avec soin ses joggings.



Frolic et Colhic
Cousins germains de Frohike, Frolic et Colhic sont toujours derrière leur PC ou leur Mac portables et voguent sur le Net en continu. Colhic est très attaché à Raymond Mulder, et sa tendresse se traduit par des attitudes prévenantes: il lui demande un clope, quelques francs, sa chemise neuve...

En quelques secondes, Mulder était parvenu à ouvrir le coffre de la voiture, d'autant plus vite que celui-ci n'était pas fermé à clé.

Hopital Sainte-Anne. Pavillon des phénomènes paranormaux, chambre 214, à la même heure. Photo piratée sur le réseau de télésurveillance de l'hopital par Frolic et Colhic.

Los Boulogniès. 9 h 32. Bureau de Grilleur. Mulder vient d'apprendre à tout le monde que le Panda, interné, est dans un état critique ("encore plus critique que d'habitude", a-t-il précisé).

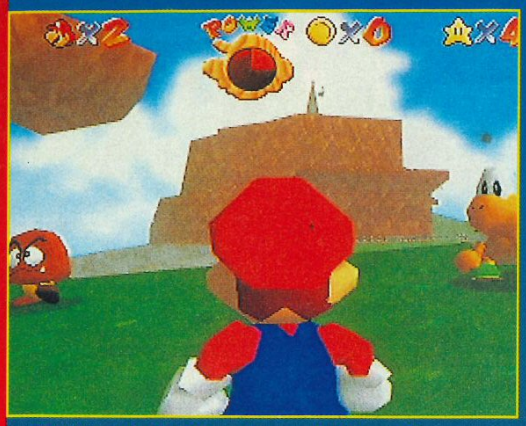
Quel mystère rôde à nouveau autour du Panda? Recouvrera-t-il sa santé mentale? Que vont faire les forces du F.B.I? Les frères Mulder vont-ils trouver le Moo Saté à leur goût? Les sœurs Scully pourront-elles emmener Panda au service "proctologie", ou devront-elles procéder elles-mêmes au dangereux mais nécessaire examen? Lecteurs de tous les pays, ne manquez pas l'épisode du mois prochain!

A suivre...

LE JAPON EN DIRECT

Super

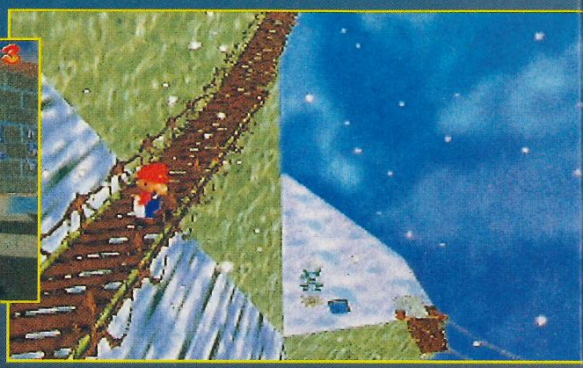
Si la sortie de la Nintendo 64 a été constamment retardée depuis l'annonce de son développement en 1993, il semblerait que son lancement pour le 23 juin prochain au Japon soit d'ores et déjà chose acquise. Super Mario 64, dont nous vous proposons de nouvelles images, fera vraisemblablement partie des premiers jeux disponibles pour cette machine.



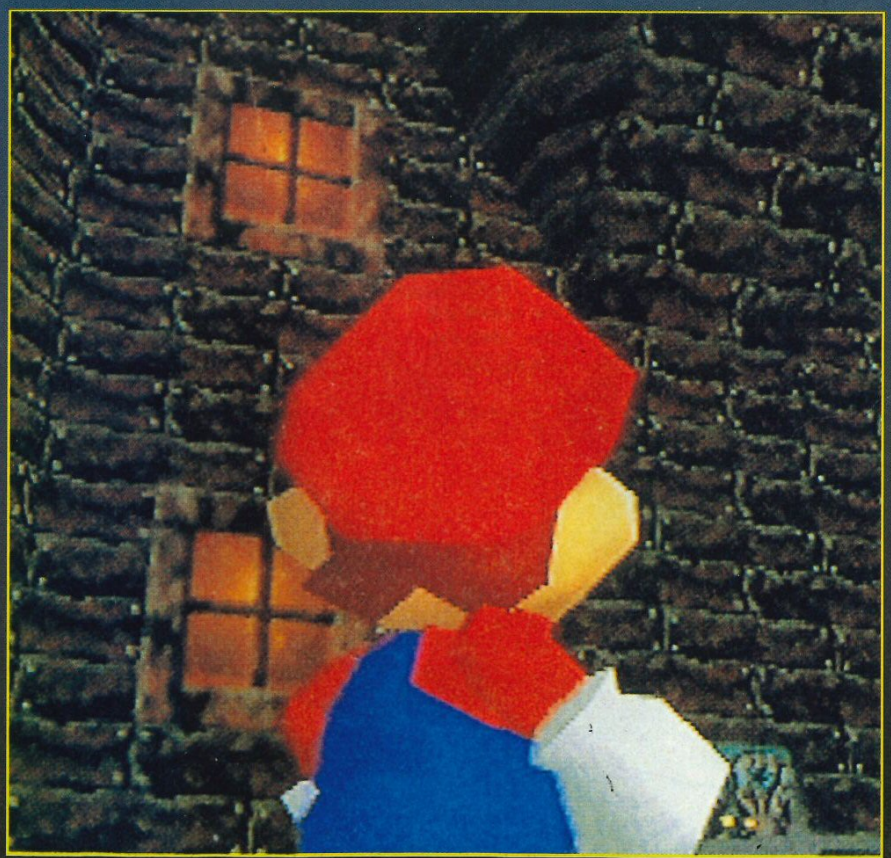
Tortues et autres Goombas sont de la partie.

Un des nombreux tableaux-bonus du jeu. Juché sur un tapis volant, Mario surfe sur un arc-en-ciel.

Admirez les effets de transparence: il est pas beau, mon aquarium?



La neige qui tombe est un indice: ce passage conduit au monde de glace.



Les châteaux abritent généralement mille et un dangers.

Présenté pour la première fois au mois de novembre 1995 lors du Shoshinkai Show de Tokyo, Super Mario 64 est toujours en cours de développement. Nintendo n'a pas voulu nous indiquer le nombre final de niveaux disponibles, mais il semblerait que le jeu ne soit pas aussi long que nous l'aurions souhaité.

Les mauvaises langues risquent d'être déçues

En effet, certaines rumeurs circulant dans les sombres ruelles de Tokyo affirment que le jeu pourrait se terminer en six heures environ! Cependant, il ne s'agit que de rumeurs... Grâce aux nouvelles images dévoilées par Nintendo, il semblerait que le petit bonhomme de chemin du père Mario soit toujours aussi semé d'embûches: fantômes de taille impressionnante, tonneaux compresseurs, bombes et autres boulets d'acier sont au rendez-vous.

Les tableaux-bonus, qui foisonnent dans chaque épisode des Mario, sont bien évidemment présents dans cette mouture 64 bits. Et cette fois-ci, Mario aura également l'occasion d'emprunter la voie des airs, sur un tapis volant! Inutile de vous dire que les 64 bits de la console seront mis à contribution pour générer une multitude d'effets visuels éblouissants. Un Mario! Mon petit frère contre un Mario!

Mario 64

LE JAPON EN DIRECT

La salle des miroirs donne l'occasion à Mario de se mirer sous tous les angles.

Ultime récompense dans le monde des jeux vidéo: le Mario d'argent.

NINTENDO/N 64

23 juin au Japon

On retrouve certains ennemis des précédents épisodes de Mario.

Ce tonneau n'a qu'une idée en tête: vous ramollir la cervelle.

NINTENDO 64 STORY

AOUT 93
Nintendo annonce qu'il développe conjointement avec Silicon Graphics une console à base de processeur 64 bits. Il s'agit du Project Reality.

JUIN 94
Présentation de deux premiers jeux, Killer Instinct et Cruisin' USA. La console est rebaptisée Ultra 64.

JANVIER 95
Les travaux de Silicon Graphics pour mettre au point le processeur principal et le design de la console sont bien avancés.

MAI 95
Le processeur de l'Ultra 64 est enfin terminé et une date de sortie commune à l'Europe et aux Etats-Unis est arrêtée: avril 96. Sa date de sortie au Japon est prévue pour le mois de novembre 95.

NOVEMBRE 95
Nintendo dévoile à la presse le nouveau nom de la console, Nintendo 64, et également le retard de sa sortie, repoussée au 21 avril 1996 au Japon.

FÉVRIER 96
Nouveau communiqué de Nintendo, nouveau retard de la Nintendo 64. Sortie le 23 juin au Japon et le 30 septembre aux Etats-Unis...

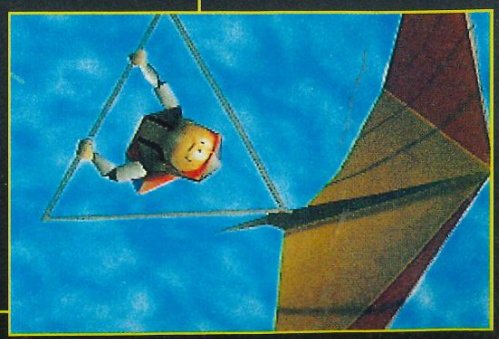
À SUIVRE ?

Vol au-dessus du Grand Canyon des Etats-Unis.

PILOT WINGS 64

Autre jeu disponible à la sortie de la console au Japon, Pilot Wings 64 est un véritable régal pour les yeux. Sorte de "Ushuaïa" interactif, Pilot Wings 64 vous propose de prendre les commandes de divers engins volants: du deltaplane à l'ULM en passant par le jet-pack à réaction, tout ce qui vole est disponible. Autre point fort du jeu, et non des moindres: ses graphismes d'une qualité rarement atteinte. Vous reconnaîtrez à coup sûr les sites les plus connus du monde (New York, San Francisco, l'Italie, les Caraïbes...), que le jeu vous invite à survoler.

Petit clin d'œil à Mario...



Avec le deltaplane, le plaisir de voler se lit sur le visage du pilote.

LE JAPON EN DIRECT

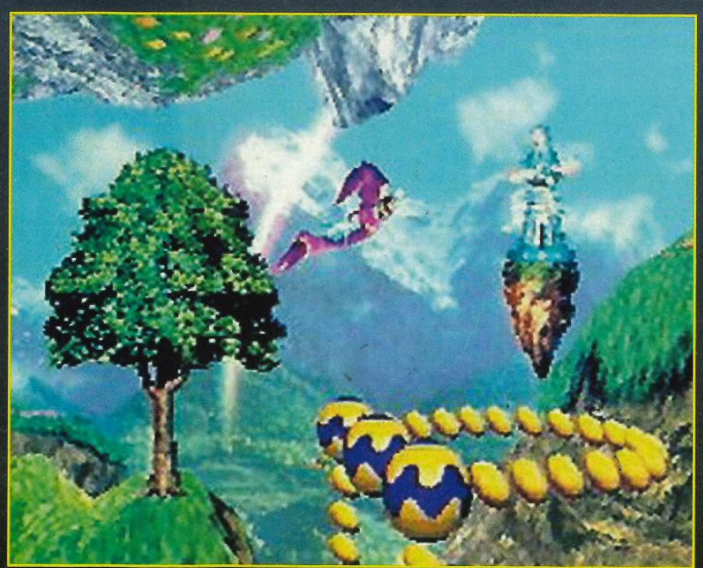
SEGA/SATURN

septembre 96 au Japon

NiGHTS into dreams...

Nights

La Nintendo 64 époustoufle tout le monde avec son Mario en 3D? Qu'à cela ne tienne: la Saturn en aura un aussi! Pas un Mario, évidemment, mais Nights, un jeu entièrement réalisé en 3D par Yuji Naka, le créateur de Sonic, et la légendaire Sonic Team. Nights s'annonce comme un méga-killer sur la Saturn. Les personnages évoluent dans des décors panoramiques avec des rotations à 360°. Dans le monde fantastique des rêves, vous jouez le rôle d'Elliot ou de Claris. Votre héros, aidé par Nights, tentera de sauver Nightopia (le pays des Rêves) des assauts de Nightmare (le bled des cauchemardeux). Dans cet univers merveilleux, vous pourrez marcher, grimper, voler, sauter, et faire plein d'autres choses encore. Visiblement, l'équipe de Yuji Naka semble maîtriser totalement les techniques de la programmation sur Saturn. Et cela donne un jeu révolutionnaire avec, à la clef, des déplacements sans contrainte dans un monde en vraie 3D, avec des perspectives multiples et variables. Alors, Mario, on prend l'eau ?



WELCOME TO THE NEXT LEVEL

Booster

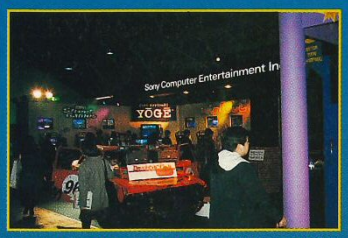
next-generation

MBK

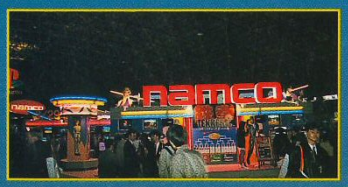
A NEW WORLD

LE JAPON EN DIRECT

PlayStation EXPO '96



Le stand Sony était grand et ... vide! Rien à se mettre sous la dent.



Namco, à part Tekken 2, présentait Tekken 2. Et on pouvait voir, dans un coin, Tekken 2.

Depuis l'année dernière, se tient au mois de mars à Tokyo la Playstation Expo, une exposition dédiée à la Playstation de Sony. Pratiquement tous les éditeurs japonais qui développent sur cette plate-forme sont présents. Mais cette année, quelques éditeurs "gaijins"(id est, non japonais), possédant des filiales au Japon, tels Acclaim, Virgin, Electronic Arts et consorts étaient néanmoins de la partie.

La plupart des stands des grands éditeurs étaient décorés de façon spectaculaire.

La Playstation Expo est vaste, très vaste, voire trop, surtout lorsque l'on doit la parcourir de bout en bout, faire des photos et des interviews, se trimbaler avec des sacs plein de docs à craquer, chasser le scoop dans les couloirs, et le tout avec le sourire... Que ne ferait-on pour vous, ami lecteur!

Cette année, les éditeurs étaient nombreux. Si 1995 avait été l'année Zéro, celle du lancement de la Playstation, avec un nombre limité de sociétés qui se lançaient dans l'aventure, l'année 1996 fait figure de consécration. Sony semble avoir définitivement gagné son pari et s'être imposé comme un constructeur de consoles de jeu au même titre que Sega. Désormais, pratiquement tous les éditeurs d'importance ont des titres Playstation à leur catalogue. La lutte pour la première place entre Sega et Sony se poursuit à couteau tiré. Les dernières tendances donnent un petit avantage à la Playstation, mais les deux consoles sont tellement proches l'une de l'autre que cela ne signifie pas grand-chose.

Plus c'est beau, plus c'est cher

Cette nouvelle expo a aussi permis à certains développeurs de se lancer, et de passer au statut d'éditeur. Ainsi Genki, structure de développement, a su saisir sa chance grâce à la réalisation de Kileak, publié par Sony Music Entertainment. Depuis, grâce au succès de ce premier jeu, Genki est devenu éditeur à part entière, et présentait sur son propre stand Kowloon's Gate. La faible concurrence relative qui régnait lors du lancement de la Playstation a incité d'autres petits éditeurs à se lancer eux aussi dans l'aventure. Aujourd'hui, force est de constater qu'ils ont su tirer leur épingle du jeu...

Autre tendance de la cuvée 1996, la plupart des éditeurs de renom semblaient se concentrer sur un seul et unique produit, ou ne présentaient même carrément qu'un seul jeu. Ainsi, Namco ne divulguait sur son stand géant que Tekken 2. Même son de cloche chez Riverhill Soft (Over Blood), ou encore Zoom (Zero Divide 2)... Capcom accordant quant à lui 95% de son stand à Bio Hazard, quitte à presque cacher le reste de ses jeux! La raison est simple: les jeux de qualité coûtent de plus en plus cher. En effet, la réalisation de graphismes en images de synthèse, de séquences d'animation, etc. demande des investissements importants. Bref, les budgets des productions vidéoludiques sont tels que les éditeurs, même de taille conséquente, ne peuvent se permettre un échec commercial. Ils réalisent donc moins de titres, et concentrent leurs efforts sur la qualité, puis sur la promotion d'un seul titre. Cette tendance devrait se renforcer sur l'ensemble des jeux 32 bits, pour devenir la règle commune.

Un grand stand chez SNK. Mais toujours pas de trace de Samuraï Spirits, juste KoF pour Playstation.

Autre équation du salon: Playstation = jeu. Contrairement à la Saturn qui continue de flirter avec les univers parallèles (CD Video, livre électronique, applications multimédias...), tous les produits présentés à la Playstation Expo auraient mérité le label "100% jeu".

100% jeu

La Playstation est une console de jeu, qu'on se le dise! Et pour ceux qui commettent l'erreur de penser qu'ils devraient pouvoir s'essayer à d'autres formes de divertissement, qu'ils sachent que les intégristes du jeu absolu de Sony veillent: "Circulez, y a rien à voir!"

Et parmi les grosses surprises de ce salon, il faut bien citer le stand plus que décevant de Sony (SCE). Aucune vraie nouveauté à relever: tous les produits avaient été soit présentés à la presse plusieurs semaines auparavant (Motor Toon GP 2 ou Jumping Flash 2), soit étaient estampillés Psygnosis et distribués au Japon sous la marque "Yogé". Bref, rien d'intéressant! Autre surprise, l'absence remarquée de Square. Après l'annonce du départ (avec éclat) de l'orbite Nintendo, et celle du développement de Final Fantasy VII sur Playstation, beaucoup s'attendaient à un stand important de l'éditeur. Vains espoirs... Square ne figurait même pas à la grand-messe en l'honneur de la Playstation!

Zero Divide 2

LE JAPON EN DIRECT

ZOOM/PLAYSTATION

PLAYSTATION EXPO 96

Sous-titré The Secret Wish, Zero Divide, jeu de combat en 3D qui avait heureusement surpris les critiques lors de sa sortie, va connaître une suite prochainement. Ce beat'em all 3D mettra en scène, à l'instar de son illustre prédécesseur, des robots aux animations et aux enchaînements travaillés. Autre point fort, la représentation des corps des robots bénéficiera d'un Gouraud Shading, et le résultat paraît aussi réussi que réaliste. De fréquents zooms permettent de plonger au cœur du combat.

Zero Divide 2 apporte une série d'améliorations, dont des décors plus fouillées, et comporte des animations.

Zoom a introduit dans cette deuxième version de nouveaux combattants. Les décors, plus riches, bénéficient de petites animations en arrière-plan. Le scénario se passe toujours dans la tour d'XTAL, l'Intelligence artificielle à moitié parano. Mais les combats ont lieu dans une structure censée représenter un réseau.

Ambiance glauque...

Les Thau sont des engins en forme de scorpion. Un coup de dard, et c'en est fini de l'adversaire.

TANT QU'IL Y AURA DES ZOOMS

Un zoom impeccable permet de se rapprocher des combattants dès que l'action augmente en intensité.

Le stand de Zoom, qui présentait Zero Divide 2, attirait beaucoup de visiteurs.

LE JAPON EN DIRECT

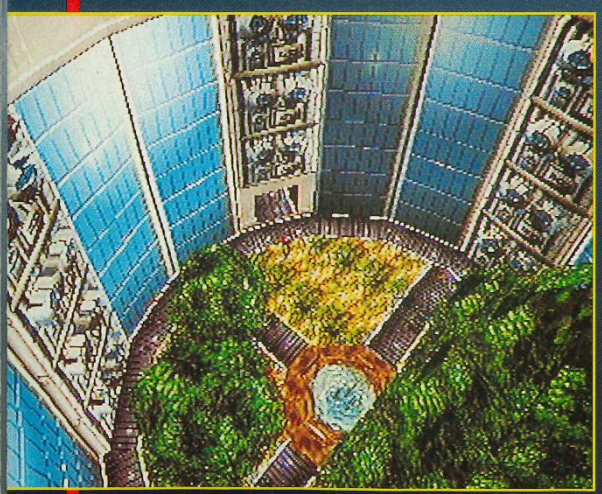
Over Blood

RIVERHILL SOFT/PLAYSTATION
26 juillet au Japon

PLAYSTATION EXPO 96

Riverhill Soft est un éditeur japonais qui développe des jeux depuis plusieurs années. Jusqu'à présent, la majorité de ses titres étaient disponibles sur Super Famicom, et ne se démarquaient pas particulièrement du lot des productions. Mais, depuis quelques mois, Riverhill Soft semble avoir décidé de saisir les opportunités offertes par les capacités graphiques et sonores des nouvelles consoles 32 bits, pour montrer au monde entier ce dont il est capable.

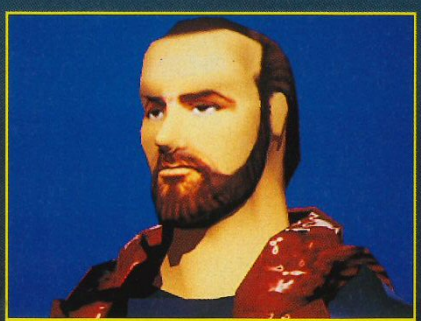
Les programmeurs de Riverhill ont fait un très bon boulot sur les textures et l'ambiance du jeu.



Le jardin-serre est un des lieux les mieux réussis.

Après avoir proposé un shoot-them-up en 3D qui permettait à deux joueurs (disposant quand même de deux écrans et de deux consoles reliées par un câble) de s'affronter, que ce soit sur Saturn ou sur Playstation, Riverhill Soft frappe à nouveau très fort avec Over Blood.

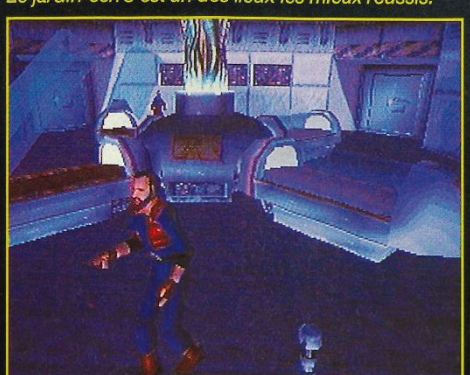
Ce CD-Rom fait irrémédiablement penser au Bio Hazard de Capcom, puisqu'il s'agit également d'un jeu où vous incarnez un héros en 3D animé en temps réel. L'environnement du jeu est d'ailleurs en 3D mappée: lieux, protagonistes, objets ou armes... Outre ces graphismes qui donnent une impression générale de réalisme, les différentes animations bénéficient de nombreux effets de lumière et mouvements de caméra impossibles à réaliser dans un jeu en 2D, ajoutant encore au réalisme ambiant. Comme dans le jeu de Capcom encore, le maître mot est ambiance. Le joueur vit un cauchemar éveillé, où l'horreur et l'angoisse règnent en maître, et qui change des jeux habituels à l'atmosphère simpliste voire même carrément inexistante.



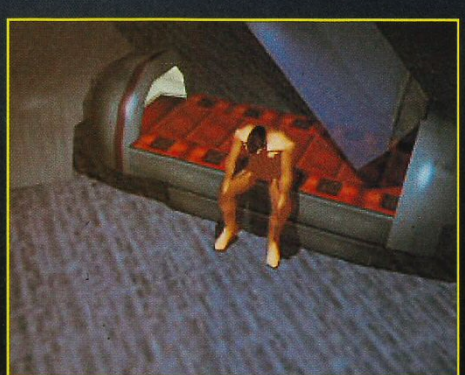
Laze Cashi.

Le goût, l'odeur, la texture, mais pas le flingue!

Mais si Over Blood ressemble à Bio Hazard, s'il en a le goût, l'odeur et la texture (mappée!), ce n'est pourtant pas Bio Hazard. La principale différence vient du fait que Bio Hazard est résolument orienté action: il s'agit en gros de se balader un peu partout, en évitant les pièges et en butant tout ce qui bouge, surtout si cela ressemble à un gros monstre baveux! Au contraire, dans Over Blood, même si le scénario est aussi dramatique, il n'y a pas



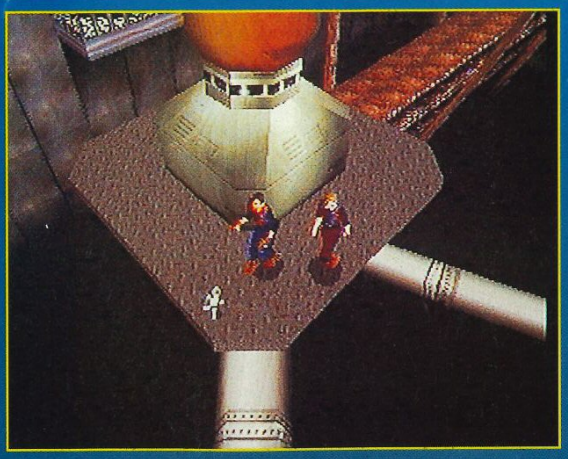
Voici le joli caisson de cryogénistation où vous avez roupillé un certain temps...



Vous venez d'émerger de votre cocon, et essayez de rassembler vos souvenirs.

Faites un peu attention où vous mettez les pieds, vous avez assez de problèmes comme ça!

Un petit moment de découragement? Cela ne va pas durer.



Les angles de vue mettent en valeur l'architecture des lieux. Cela peut être très utile pour franchir un passage difficile.

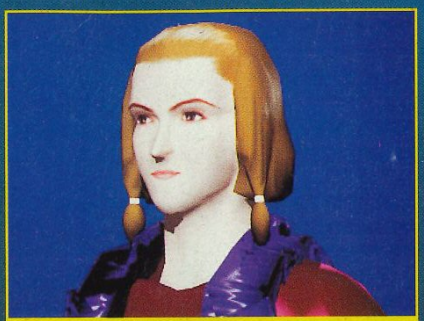
de gros flingue. Le jeu consiste à résoudre des énigmes, en analysant correctement les données du problème et en se servant des indices qui sont fournis peu à peu, afin de tirer de ce mauvais pas les deux héros du jeu. Toute proportion gardée, Bio Hazard est un jeu d'action, quand Over Blood est un jeu de réflexion, même si tous deux font appel à des déplacements dynamiques des personnages.

Courage, fuyez...

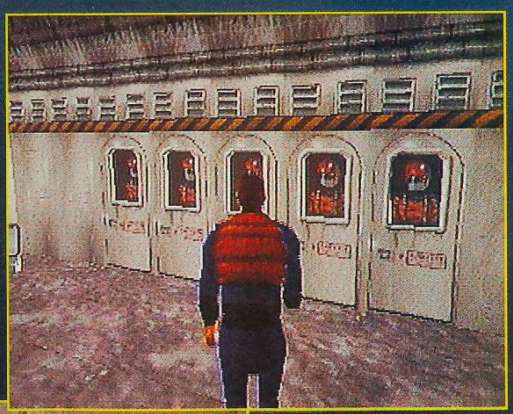
Vous incarnez Laze Cashi. Au début du jeu, vous vous réveillez et émergez d'un caisson cryogénique avec un sacré mal de tête. Après avoir repris vos esprits, vous vous apercevez d'une chose fâcheuse: vous n'avez plus aucun souvenir! Impossible de vous rappeler ce que vous faisiez dans cette espèce de cercueil, depuis quand vous y étiez, ni ce que vous faisiez auparavant. Seconde constatation: il y a eu du grabuge dans le coin. Les salles que vous visitez sont vides de tout occupant, mais elles portent les traces de lutte ou de combat.

Le mapping de l'herbe et des arbres est surprenant de réalisme.

Quelque chose s'est passé, et il va vous falloir découvrir quoi. Il va aussi vous falloir découvrir où vous êtes. Base souterraine? Vaisseau filant à travers l'espace? laboratoire expérimental de recherche? En poursuivant votre pérégrination, vous découvrez des corps couverts d'une espèce de moisissure étrange. Craignant une éventuelle contagion, vous décidez de fuir les lieux. Puis vous faites une rencontre de taille. Vous arrivez juste à temps pour sauver une jeune femme de l'attaque de sortes de monstres. Elle s'appelle Mily Azuley, et, comme vous, s'est réveillée dans un caisson de cryogénisation. De même, elle a perdu la mémoire. Ensemble, vous décidez de vous enfuir. Mais aucun d'entre vous n'a remarqué les caméras qui se trouvent un peu partout dans l'installation et qui semblent suivre chacun de vos déplacements...



Mily Azuley.

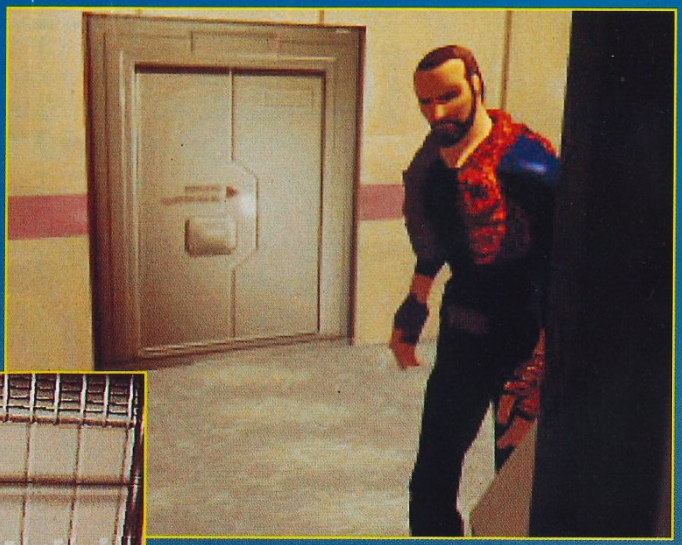


La plupart du temps, votre personnage est vu de dos.

L'espèce de petit robot est une sorte d'animal de compagnie de métal. Il se révélera très utile...

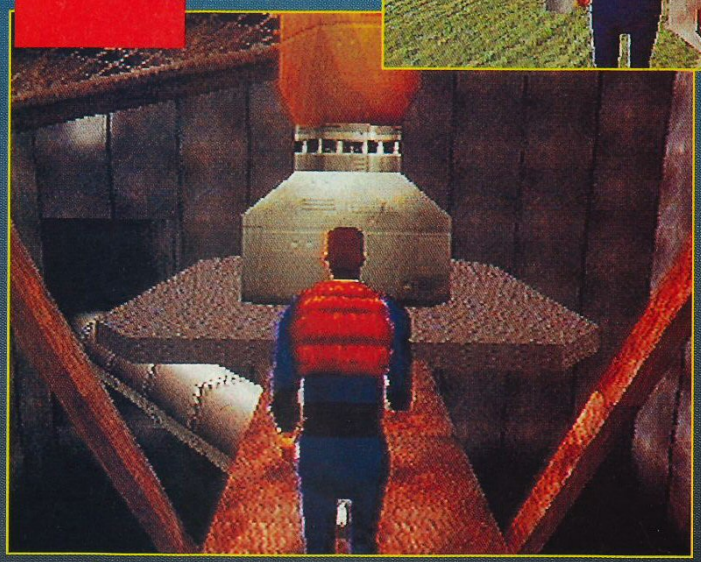
LE JAPON EN DIRECT

Mieux vaut être prudent et ne pas se lancer tête baissée dans toutes les ouvertures qui se présentent.

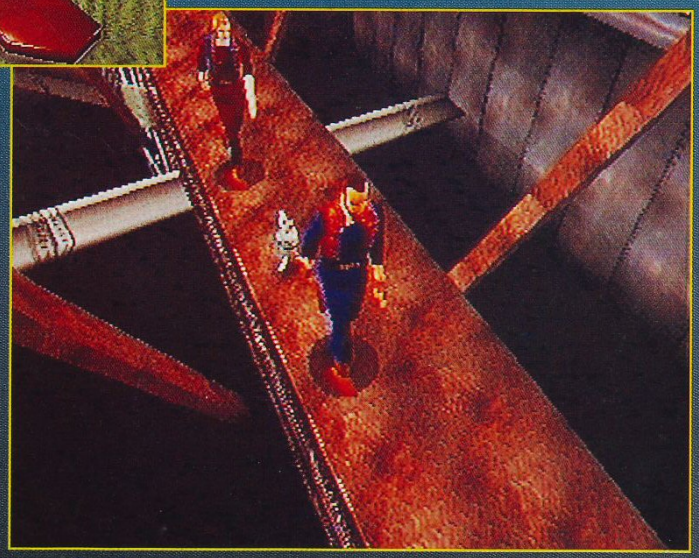


Encore un qui a été bercé trop près du mur!

Cet ordinateur devrait vous en apprendre un peu plus sur ce qui se trame réellement ici.

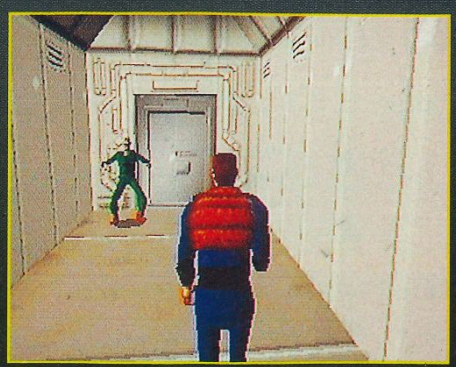


Cette espèce de gros générateur est la solution à une partie de vos problèmes.



La démarche des personnages manque un peu de souplesse, mais le jeu n'est pas encore totalement terminé.

PAS DE PANIQUE...



Le Pas-beau au fond du couloir semble décidé à vous barrer le passage.

Vous n'avez pas le choix, la seule issue se trouve derrière lui.

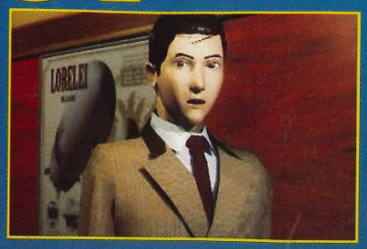
Après une petite discussion, il se révèle plutôt conciliant, et vous laisse passer!

LE JAPON EN DIRECT

Djikûtantei DD

ASCII/PLAYSTATION
juin au Japon

PLAYSTATION EXPO 96



Meijin Raizo, dit DD.

Avec DD (Dracula Detective), ASCII se lance dans un genre célèbre en Occident: le jeu d'aventure. Au Japon, le jeu de rôles/action a toujours primé sur le jeu d'aventure tel que le connaissent depuis des années les possesseurs de micro-ordinateurs. Mais, avec la sortie des consoles 32 bits, l'âge moyen des joueurs s'est accru. C'est la raison pour laquelle des titres comme Snatcher, Policenauts ou DD, destinés à séduire un public plus âgé, font aujourd'hui leur apparition.

A se damner tellement c'est beau! Une des originalités de ce CD-Rom réside dans ses graphismes, réalisés en images de synthèse, avec un souci du détail étonnant. Suivant la situation, le visage des différents personnages exprime des sentiments différents: colère, peur, stupeur... Les déplacements et animations, comme les décors des pièces, ont été pré-calculés. Pas question ici d'animation en temps réel, il s'agit plutôt d'une série d'animations pré-programmées qui se déclenchent lorsque le joueur décide de faire telle ou telle action, comme ouvrir une porte ou descendre un escalier. Ce système, s'il n'est pas parfait, permet d'afficher des graphismes de grande qualité. Ceux-ci, dans un style assez sobre, sont particulièrement réalistes, avec des effets de lumière et un rendu des matières très convaincant.

L'aller simple de Kurt Laval

Le scénario se déroule dans le futur, et plus précisément en l'année 2238. Le joueur incarne Meijin Raizo, que tout le monde désigne par le surnom de DD. Il fait la connaissance d'une jeune fille, Lenny Laval, qui souhaite l'embaucher pour l'aider à retrouver son père, le docteur Kurt Laval. Ainsi commence pour les deux héros une quête sur les traces de ce savant, célèbre pour ses travaux sur le déplacement dans le temps. Il a disparu depuis peu et les recherches officielles n'ont pas abouti.
DD commence son investigation en examinant les affaires du docteur et découvre que certaines d'entre elles sont manquantes, comme si le père de Lenny était parti pour un voyage. En compagnie d'une de ses amies, Iceman, et de Lenny, il découvre un indice qui le met sur la piste, et ils effectuent tous trois un voyage dans le temps. Ils se retrouvent alors en Allemagne en 1939, avant que n'éclate la Seconde Guerre mondiale.

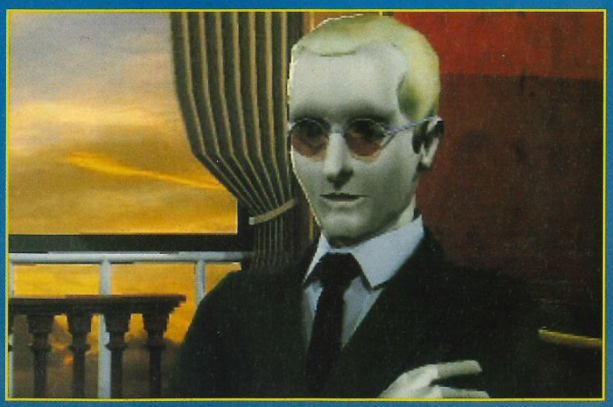
Le vol du Loreleï

Là, il commence ses recherches en se faisant passer pour un journaliste. Prenant en filature un individu qui ressemble trait pour trait au père de Lenny, l'équipe embarque à bord d'un dirigeable de luxe, le Loreleï.
Le jeu se déroule principalement au sein du Loreleï. Cet espace clos renforce l'atmosphère de mystère légèrement oppressante. DD et son équipe de choc vont devoir explorer le dirigeable. La plupart des voyageurs semblent avoir des raisons particulières d'effectuer ce voyage. Il va vous falloir découvrir qui est réellement qui. Et pour qui ou quel pays chacun d'entre eux travaille. Mais le temps presse, car DD s'aperçoit que, dans l'ombre, un autre groupe de personnes cherche à mettre la main sur l'illustre professeur.

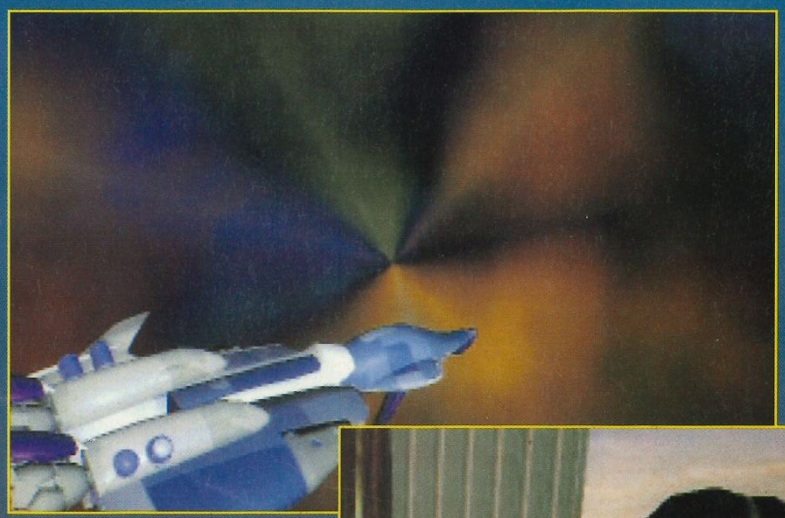
Carine Strasser voyage avec son père.

LE JAPON EN DIRECT

Ribyaluto Strasser prétend n'être qu'un simple passager...



Schmidt est à moitié japonais, à moitié allemand.



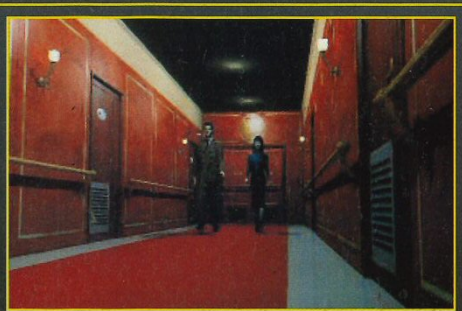
C'est dans cette navette à voyager dans le temps que vous avez débarqué un beau jour dans l'Allemagne de 1939.

Les trois quarts du jeu se déroulent dans l'ambiance feutrée mais lourde du dirigeable de luxe.

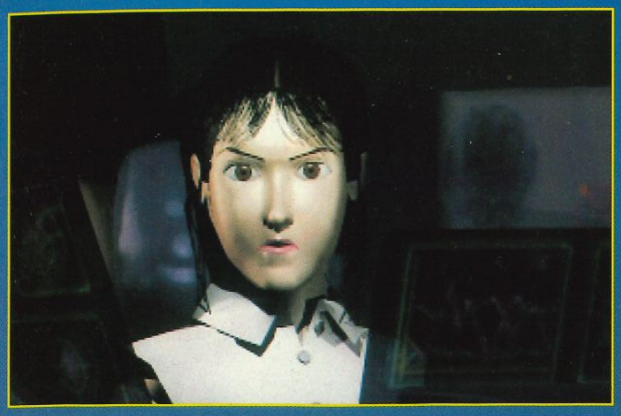
Maccio Berlusconi est un ingénieur italien.

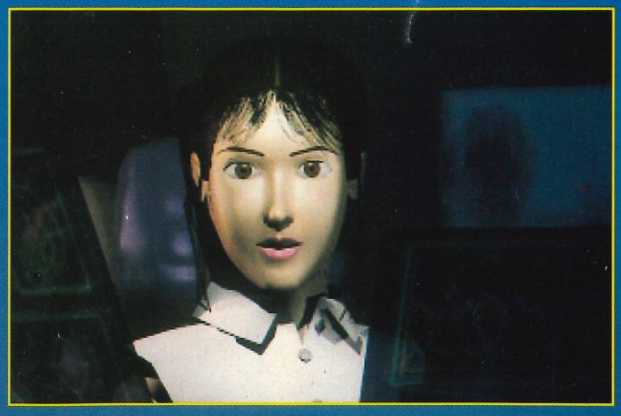
DD LES BONS PLANS

Les animations pré-programmées sont légion. Les mouvements de caméra permettent de visionner les scènes sous les angles les plus intéressants, comme ici, où l'on voit les deux héros s'approcher, puis dépasser la caméra, avant de s'éloigner.

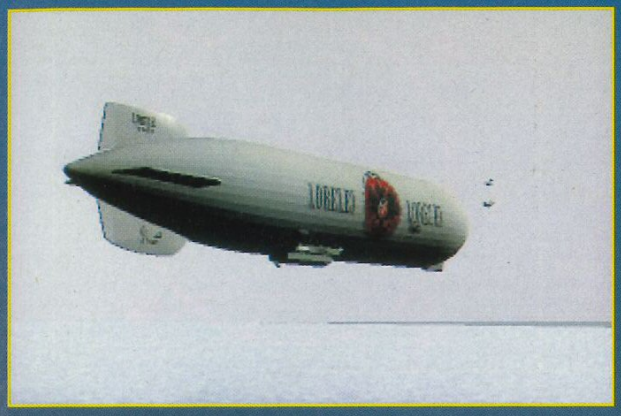


LE JAPON EN DIRECT

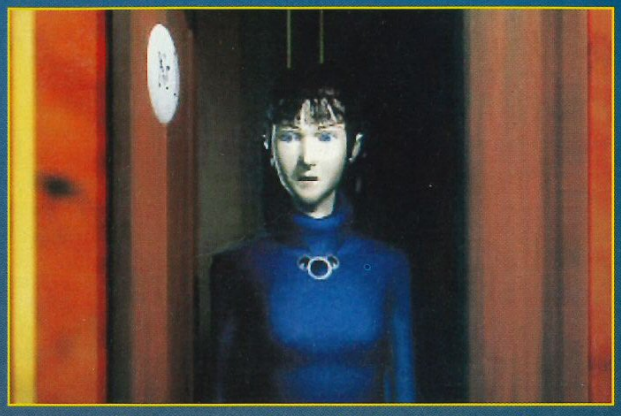




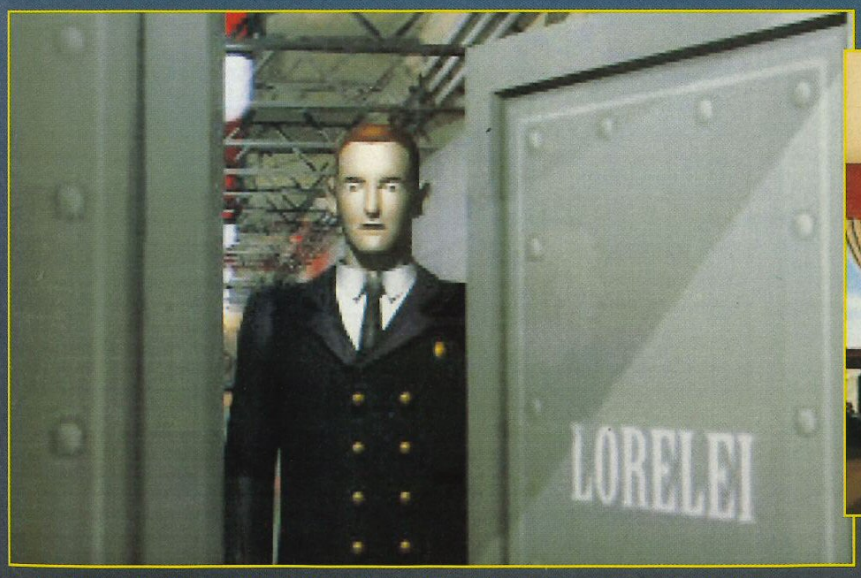
Les personnages disposent d'animations différentes pour refléter les sentiments qui les animent, ce qui rend le jeu très réaliste.



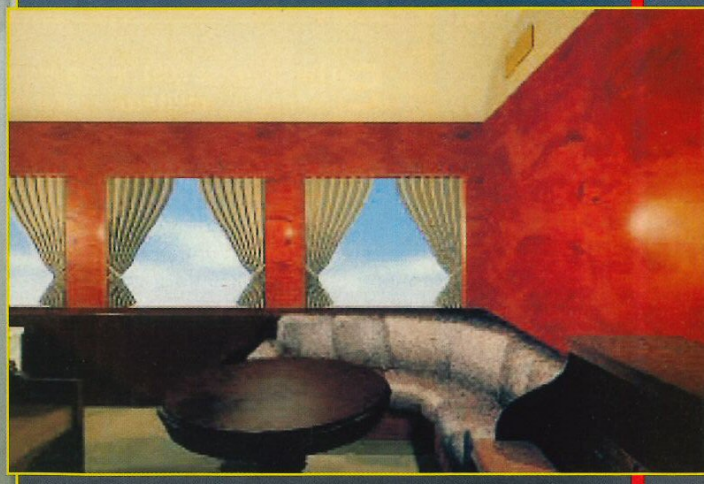
Le dirigeable Loreleï.



Votre héroïne, vue en plan américain, sort de sa cabine.



La cabine de pilotage fait partie des lieux qu'il vous faudra examiner avec attention.



Les salons luxueux sont l'endroit idéal pour discuter avec les différents passagers, et tenter de démêler un peu l'écheveau.

LE JAPON EN DIRECT

Pandora Project

PLAYSTATION EXPO 96

TEAM BURGHOUSE/PS

26 avril au Japon

Une bonne stratégie: ne pas cesser de se déplacer sur le terrain, pour ne pas laisser à l'adversaire le temps d'ajuster sa cible ou de vous tendre un piège.

Une unité des terroristes prête à se manger un de vos missiles thermo-guidés.

C'est ici que vous allez placer les différentes icônes correspondant aux fonctions élémentaires de votre robot. C'est de cette espèce de Légo logique que dépendra la longévité de votre équipe sur le terrain.

Pandora THE LOGIC MASTER Project

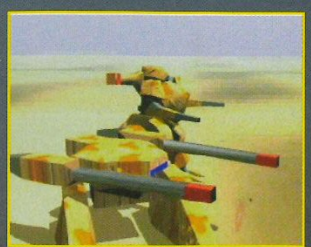
En l'an de grâce 2051, le complexe militaro-industriel Hobby Brain Tecknika, l'un des principaux fabricants d'armement, de matériels militaires et autres gadgets du même acabit, se lance dans la réalisation d'un nouveau projet... Ce projet, baptisé Logic Making Simulation, est destiné à optimiser le travail des équipes d'androïdes, grâce à un système de programmation aussi simple qu'efficace.

Sollicitée par le gouvernement, la firme adapte bientôt son système de programmation à la lutte antiterroriste. Le Pandora Project, puisque c'est son nom, reprend en effet les routines de la Logic Making Simulation et l'applique à la gestion de troupes de robots géants et surarmés. Ces troupes sont spécialement constituées pour annihiler la menace de la pègre armée, équipée du même genre d'engins de guerre, dans les zones de forte tension où les flambées de violence atteignent des sommets effrayants.

Le jeu recourt à la 3D polygonale animée en temps réel, désormais classique pour un CD-Rom Playstation. Vous incarnez un ingénieur de Hobby Brain Tecknika spécialisé dans la lutte antiterroriste. Toute la difficulté de votre mission consiste à programmer de la façon la plus efficace possible vos robots. Si le principe de Pandora Project est très proche de celui de Carnage Heart, de Art Dink, la principale différence vient du fait qu'il ne s'agit plus de duels entre deux robots, mais d'affrontements entre plusieurs unités. Il s'agit donc de coordonner l'action de vos androïde, la stratégie à mettre en place étant d'autant plus complexe.

Votre équipe antiterroriste est en position.

Les corps sont d'abord réalisés en résine. Puis retouchés, poncés et peints.



L'union fait la force. Si vos robots ont parfois des fonctions très spécifiques - certains ne font que détecter les mouvements de l'adversaire, et ne sont pas armés -, ensemble, ils peuvent constituer une force de frappe redoutable... si votre programmation est logique !

Moto-X

COCONUTS/PLAYSTATION
juillet au Japon

PLAYSTATION EXPO 96

Si vous aimez le trial, cette simulation va vous combler.

Il manquait une course de motos à la Playstation. J'en ai rêvé, Coconuts l'a fait! Avec ses quarante-huit courses se déroulant dans seize pays différents, vous allez voir du pays. Un mode

Une fonction Replay vous permet d'étudier votre conduite après la course, afin de corriger vos erreurs.

Sur la ligne de départ, les concurrents font rugir leurs moteurs. Un bon départ est essentiel...

Replay permet de se voir sur son fier engin, et un mode original permet de fabriquer ses propres courses – pour peu qu'on ait une Memory Card pour les stocker. Le Championship League réunit la crème des pilotes, mais y accéder n'est pas à la portée de tout le monde. Moto-X, un jeu de course produit sous le signe du réalisme, permet à deux joueurs équipés de Playstation (et d'un câble pour les relier entre elles, bien sûr) de concourir l'un contre l'autre.

Il est temps de speeder un peu, tous vos concurrents sont à des kilomètres devant !

Que les pistes soient desséchées et craquelées par le soleil ou, au contraire, gluantes de boue, elles ne vous feront pas de cadeau (même si c'est votre anniversaire).

Cette épreuve se déroule en Grèce (allez vous y faire voir...).

ANGES & DEMONS

Impasse Courhado 45058 ORLEANS Cedex
Tél 38.54.54.07

K7 Vidéo SECAM
Version Française intégrale

	Appleseed		135 F
NEW	Armitage 3	3 Vol	139 F
NEW	Babel II	2 Vol	159 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
	Blackjack	3 Vol	145 F
NEW	Borgman le film		145 F
NEW	Bubblegum Crisis	4 Vol	139 F
	Chasseur de vampire		139 F
NEW	Eight man	2 Vol	159 F
NEW	El Hazard	1 Vol	145 F
	Golgo 13		139 F
NEW	Guyver	4 Vol	139 F
NEW	Ghost in the shell		145 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
NEW	Humming Bird		169 F
	Ken le survivant le film		145 F
NEW	Kamui (Durée 132 Mn)		169 F
NEW	Kishin Heidan	3 Vol	139 F
	La cité interdite		129 F
	La légende de lemnear		145 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		145 F
	Macross le film		145 F
NEW	Macross Plus 1		145 F
NEW	Macross 2	1 Vol	145 F
	Max & cie le film		145 F
	Max & Cie OAV		145 F
	Maps	2 Vol	129 F
	Moldiver	3 Vol	139 F
NEW	Magical Twilight int -18ans	2 Vol	145 F
NEW	Ninja Scroll int -18ans		145 F
NEW	Nom de code Love City		159 F
NEW	Orange road	2 Vol	139 F
	Patlabor	2 Vol	139 F
	Plastic Little		139 F
	Ran la légende Verte	3 Vol	139 F
NEW	Réincarnation/Please save my earth		139 F
	Rouzin Z		139 F
	Slow Step	3 Vol	139 F
	Street fighter 2		139 F
	Tenchi Muyo	3 Vol	139 F
	The cokpit		139 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	145 F
NEW	Yoma les ténèbres		169 F
NEW	Yugen Kaisha	3 Vol	99 F
	K7 Shin Angel N° 1 Int -18 ans		139 F
	K7 Shin Angel N° 2 à 4 Int -18 ans		119 F
	Pack 4 K7 Shin Angel		476 F
	K7 Esclaves et soumises int -18 ans		99 F
	K7 Fantasmes Charnels int -18 ans		99 F
	K7 L'odysée du plaisir int -18 ans		99 F
	K7 Possessions diaboliques int -18 ans		99 F
	Pack 4 K7		396 F
	K7 Urotsukidoji I int -18 ans		139 F
	K7 Urotsukidoji II int -18 ans		139 F
	K7 Urotsukidoji III N° 1 int -18 ans		139 F
NEW	K7 Urotsukidoji III N° 2 int -18 ans		139 F
	Pack 3 K7 Urotsukidoji int -18 ans		399 F
NEW	K7 Anges des Ténèbres int -18ans	2 Vol	139 F
NEW	K7 Twin Dolls int -18ans	3 Vol	139 F
	K7 Mad. Météo int -18ans	2 Vol	139 F
NEW	K7 Ma sorcière Rei Rei int -18ans	2 Vol	139 F
	Pack 3 K7 au choix int -18 ans		399 F
NEW	Cobra	10 Vol	145 F
	Cobra le film		145 F
	Pack COBRA 4 K7 au choix		496 F
	Iria 3 Vol		139 F
	Lodoss	6 Vol	145 F
	Pack IRIA/LODOSS 3 K7 au choix		348 F

K7 Vidéo Version Originale PAL
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

	K7 La clinique de l'amour	3 Vol	145 F
	K7 La blue Girl	2 Vol	139 F
	K7 High Scholl Invasion	3 Vol	139 F
	K7 Do Kyu Sei		139 F
	K7 U JIN		139 F
	K7 Kamasutra		139 F
	Pack 4 K7		496 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Bandes Dessinées Japonaises
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Street Fighter X	1 Vol	99 F
B.D. Dragon Ball X	1 Vol	99 F
B.D. Dragon Ball BOX		190 F
B.D. Sailormoon X (Moon Paradise)	11 Vol	110 F
B.D. Fobia	1 Vol	65 F
B.D. Visionnary	10 Vol	65 F
B.D. Conspiracy	5 Vol	65 F
B.D. Q & I	5 Vol	65 F
B.D. Erotique	5 Vol	90 F
B.D. V.I.C.E.		120 F
B.D. Virtual Angel		120 F

Art Book Japonais
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Art Book La blue girl/high Scholl Invasion	199 F
Art Book U JIN Land Live	145 F
Art Book Candy Moon Moon	199 F
Signifiant	250 F
Do Kyu Sei	199 F
DO Illustrations	199 F
Alice Soft	250 F
Idol Janshi Suchie Pai	199 F
Reiko et Shizune	120 F

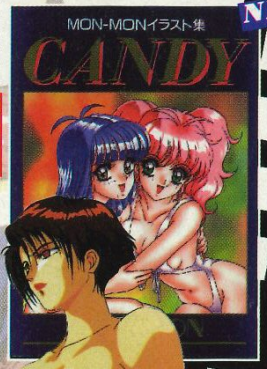
Bandes dessinées Françaises

Vampire Miyu	2 Vol	69 F
AD police		69 F
Metal Hunters		69 F

Bandes dessinées Françaises
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Tropical Eyes	1 Vol	79 F
B.D. Angel	3 Vol	45 F
B.D. Cammy X		69 F
B.D. Dark Wirbel		69 F
B.D. Ogenki Clinic		69 F

NEW



BON DE COMMANDE à envoyer à Anges & Démons Passage Courhado 45058 ORLEANS Cedex
A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes les nouveautés dans notre dépliant gratuit ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
C05/96 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	80 F

Modalités de réglement

- ☐ Chèque à AMICROPUCE
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° ____ ____ ____ ____

Expire à fin : ____ / ____

Signature des parents pour les mineurs

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél _____
Code Postal _____ Ville _____

Toutes les commandes sont livrées par colissimo exprimée dans la limite du stock disponible

Important
A votre première commande si celle-ci comporte un ou plusieurs articles interdit aux moins de 18 ans il est impératif de joindre un document photocopié attestant de votre majorité

LE JAPON EN DIRECT

Megatudo 209

Les jeux de baston en 3D sur Playstation mettant en scène de gros robots sont à la mode. Après Zero Divide, de Zoom, c'est au tour de Banpresto de se jeter sur des plates-bandes déjà largement piétinées.

BANPRESTO/PLAYSTATION
août au Japon

PLAYSTATION EXPO 96

En 2090, la Terre a depuis longtemps colonisé l'espace. Neptune, Mars et la Lune, pour ne citer que ces astres, ont vu pousser des stations orbitales à gogo. Celles-ci abritent désormais des milliards de personnes qui naissent, vivent et travaillent dans les colonies de l'espace. Peu à peu, ces colonies revendiquent leur autonomie, plus ou moins pacifiquement.

Pour maintenir cette paix fragile, les dirigeants de la Terre et des différentes colonies se mettent d'accord pour organiser des jeux, qui seraient le symbole de cette unité, comme en leur temps les Jeux olympiques, et aideraient à canaliser les ardeurs belliqueuses de la population.

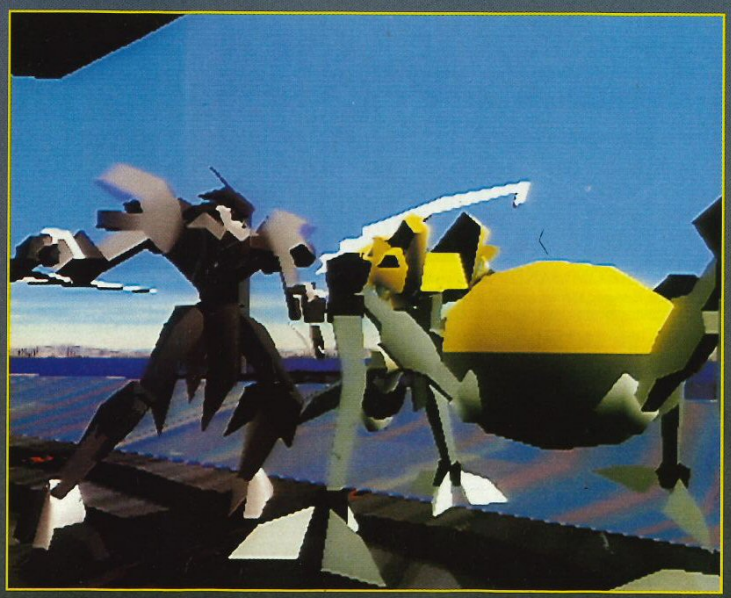
Les premiers Megatudo ont lieu en 2096. Les colonies ont formé leurs propres ligues, qui se lancent des défis et s'affrontent pour qualifier les meilleurs combattants. Il s'agit de combats qui opposent des robots gigantesques. La plupart ont plus de douze mètres de haut, et pèsent la bagatelle de cinquante tonnes. Chacun de ces mastodontes dispose de deux armes: une lame (épée, sabre...) et un flingue. Cet armement leur permet de s'étriper aussi bien à distance qu'au corps à corps. Ainsi, lorsqu'on décide de passer de la lame à l'arme à feu, on voit le robot ranger son coupe-chou avant de décrocher son beau laser de la mort-qui-tue. Le temps de chaque combat est limité. Une victoire rapporte un certain nombre de points.

Ballet mortel

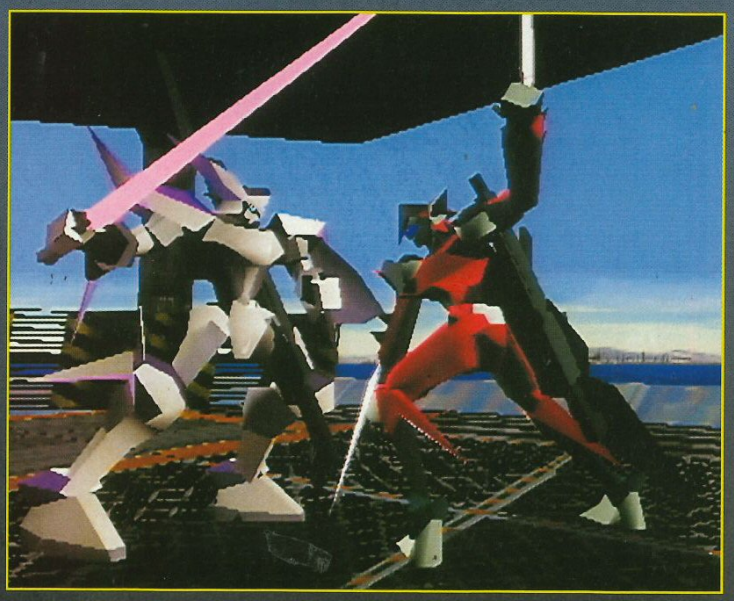
Contrairement aux autres jeux de combat en 3D temps réel, Megatudo accorde une grande importance à la façon de se mouvoir sur le terrain: l'important est de surprendre l'adversaire en tentant de le toucher sur ses points faibles ou découverts, plutôt que de lancer des attaques bourrin pour passer en force. Vous ne devez jamais essayer de faire face à l'adversaire, mais toujours l'aborder de flanc ou dans le dos.

Chaque bestiole de métal dispose d'un mode de déplacement spécial: le Linedar Dash. Ce mode lui permet de se déplacer très rapidement en fonçant sur l'adversaire. En combinant ce mode de base avec d'autres déplacements, on peut mettre au point des techniques d'attaque très efficaces.

Certaines ressemblent à une spirale qui se resserrerait autour de l'ennemi, d'autres prennent l'apparence de vagues qui passent d'un côté à l'autre du robot adverse. Le plus difficile consiste à maîtriser ces "danses mortelles" qu'exécutent les deux mastodontes de métal.

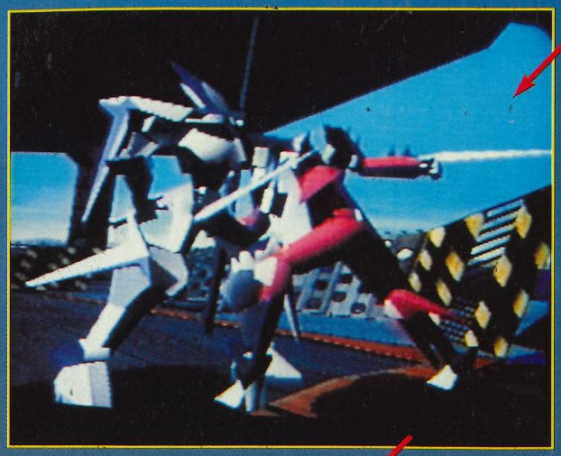


Si la plupart des adversaires ont une apparence humanoïde, certains, comme cette araignée jaune, ont un design plus original.

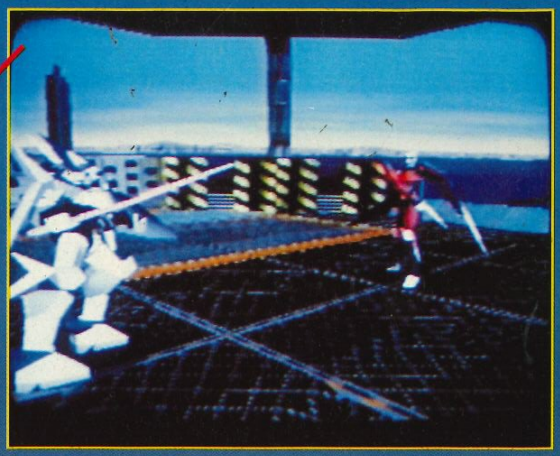


Le robot rouge n'a pas de bouclier pour parer les coups comme son adversaire. Mais il possède deux cure-dents effilés à chaque bras.

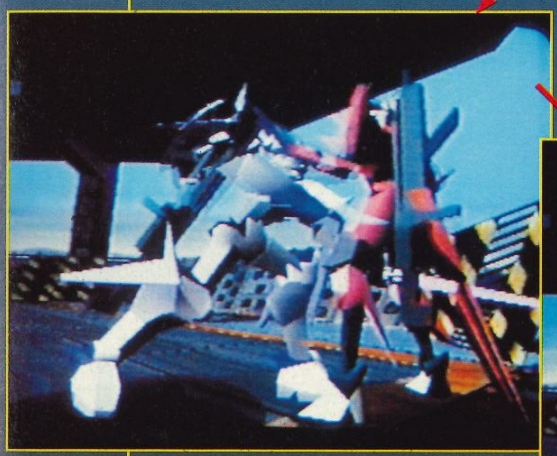
SÉQUENCE BASTON



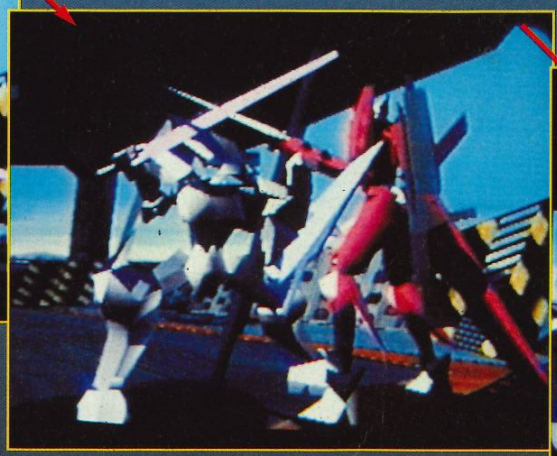
Le cyborg amorce son coup...



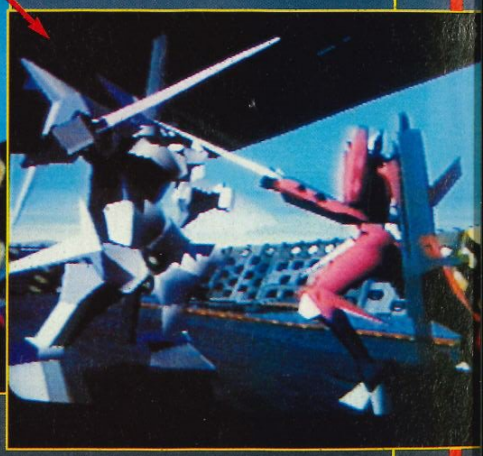
Les deux combattants, chacun d'un côté de l'aire de combat, se jaugent du regard.



... en tournant, et il laisse apparaître le gros flingue qui lui sert pour ses attaques à distance...

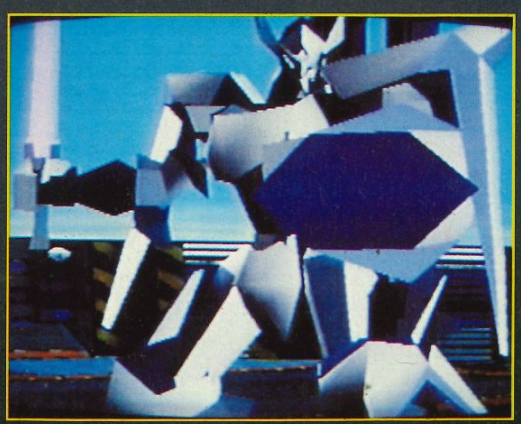


... mais son assaut vient se briser sur la lame de son adversaire.



Et les deux tas de ferraille se regardent de nouveau en chiens de faïence!

SÉQUENCE GOLDORAK



Gros plan sur votre armure de métal... Goldorak, ton univers impitoyable...

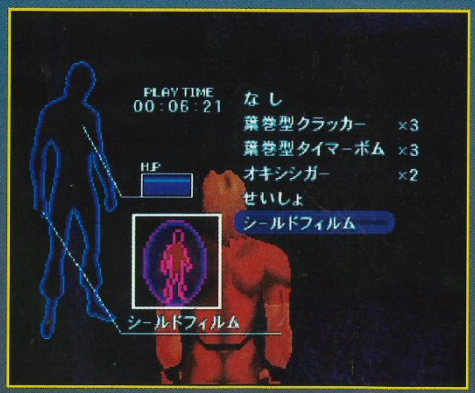
Cobra the Psychogun

TAKARA/PS-SATURN
24 mai au Japon

PLAYSTATION EXPO 96

Takara est un éditeur original. Alors que beaucoup de ses congénères ont tendance à se cantonner dans un style (SNK et les jeux de combats), voire même à ne devenir qu'une machine à faire des clones de leur hit (Capcom et Street Fighter, complètement par hasard), Takara ne cesse de nous surprendre par la variété des genres de ses productions.

Après avoir commencé sa carrière d'éditeur en convertissant des titres de SNK pour la Super Famicom et pour la Megadrive, Takara a connu le méga-succès avec Toshinden, son jeu de combat en 3D sur Playstation. On pouvait s'attendre à un jeu du même style, qui aurait repris une partie des routines déjà écrites par les programmeurs. Que nenni! Après la licence du jeu d'arcade, après le jeu de combat en 3D qui en met plein la vue, Takara s'attaque aux mangas. Pour ce faire, l'éditeur a racheté les droits d'une série de mangas de Terasawa, "Cobra".



Votre état de super-héros, macho et musclé, et celui de votre "champ de protection".

Pédégés de toutes les chaînes, rendez-nous "Cobra"!

Ce héros n'est pas complètement inconnu: il a fait les beaux mercredis de dizaines de milliers d'adolescents! Son créateur n'est pas un mangaka comme les autres. Il a été l'un des premiers à s'essayer au manga conçu sur ordinateur, et les derniers épisodes de "Cobra", dont celui qui est sorti voilà quelques semaines au Japon, ont été réalisés sur Macintosh. C'est encore le goût de la nouveauté et des technologies modernes qui a poussé Terasawa à concevoir une version CD-Rom de Cobra pour micro-ordinateurs. Bien sûr, il restait encore un pas à franchir: Cobra sur consoles 32 bits, et, grâce à Takara, c'est désormais chose faite! Le héros-macho par excellence va donc se retrouver à la fois sur Playstation et sur Saturn. Mâchonnant son éternel cigare, vêtu d'une combinaison moulante qui met en valeur sa musculature, il ne fait pas trois pas sans qu'une jeune femme, évidemment belle, peu farouche et passablement déshabillée, ne tombe dans ses bras. La routine...

Le "truc" qui déboule à toute vitesse en face de vous n'est autre qu'une espèce de scooter de l'espace.

Un autre aspect important dans ce manga est la baston. Les scènes de combat sont à "Cobra" ce que la tronçonneuse est à Ze Killer: un accessoire indispensable! En effet, ce petit cachottier de Cobra cache dans une fausse main gauche un Psychogun. Ne me demandez de quoi il s'agit... La seule chose que je peux vous dire, c'est que ça a l'air convaincant, et que le Magnum Special de l'inspecteur Harry fait pistolet à eau à côté!

Psychogunez sans vous poser de questions

Cobra est un jeu d'action pur et dur. Vous voyez Cobra de dos, et devez liquider les empêcheurs de chaparder en rond en les psychogunant! Certains niveaux vous placent aux commandes d'un engin, et vous demanderont non seulement de tirer comme précédemment sur tout ce qui bouge, mais aussi d'éviter les obstacles. Les séquences animées, en images de synthèse, sont superbes. Le jeu comprend vingt niveaux, répartis en cinq sections. Dans la première, Cobra s'introduit dans le musée de New York pour y dérober les gemmes de Nailu. Il se heurte à son rival, Gipsy Doc, d'où moult tumultes et échauffourées... Dans la section deux, on bénéficie de l'aide inopinée d'Utopia, une jeune archéologiste qui étudie la planète Mars. Dans la section trois, c'est Crift Bold qui secourt un Cobra assailli par une légion de Pas-beaux. Et tout ça se termine dans le château des Sables, au Psychogun comme il se doit!

LE JAPON EN DIRECT

Vous pouvez tirer tout droit...

... et même dans les coins!

Attention... le petit oiseau va sortir!

Dans certains niveaux, le jeu se transforme en une sorte de simulation d'hélico futuriste.

La Guilde toute-puissante est un adversaire dangereux, rancunier et tenace.

Gros flingues et petites pépés... Le Cobra du jeu vidéo est plus proche du Cobra nippon que de la série passée au sécateur par AB Production.

Miss Madô est l'une des nombreuses femmes, le plus souvent court vêtues, qui peuplent l'univers de Terasawa.

Touché, coulé!

LE JAPON EN DIRECT

Kokumeikan

Kokumeikan a des points communs avec deux jeux. Son scénario, orienté horreur, est assez proche de celui de Bio Hazard, de Capcom. Mais on pourrait également associer son ambiance, triste et dramatique, à celle d'un King's Field. De plus, le jeu est en 3D, même si son traitement est moins heureux que celui de Bio Hazard.

TECMO/PLAYSTATION

printemps au Japon

PLAYSTATION EXPO 96

Le joueur incarne un prince de sang, propriétaire d'une maison démoniaque. Contrairement aux jeux où vous revêtez généralement l'apparence d'un héros au cœur pur, défenseur de la veuve et de l'orphelin, vous allez travailler, cette fois-ci, du côté obscur de la Force. Vous allez devoir récupérer l'âme des malheureux humains qui pénètrent dans votre demeure, pour l'offrir à Satan. Le but de l'opération? Permettre à Belzébuth de venir faire une petite balade du côté des vivants, histoire qu'on rigole enfin un peu...

L'introduction raconte comment deux princes vivaient avec le roi, leur père. Un jour, le roi est retrouvé mort et l'un de ses fils accuse son frère d'avoir commis le parricide. Aussitôt dit, aussitôt fait, le prince accusateur s'empare de son frère, le crucifie et, pour ajouter une petite touche d'émotion, met le feu au corps supplicié de son frère! Le frère torturé, dans un dernier soupir, lègue son âme au diable en échange du pouvoir qui lui permettra de se venger... La morale de cette histoire est qu'il ne faut jamais mettre le feu à son frère. Du moins, pas après l'avoir crucifié.

Massacre dans la joie et le raffinement

Le but de l'opération est donc de massacrer le plus possible de gentils héros baraqués. Mais ces derniers ne se laissent pas facilement zigouiller... Heureusement, vous disposez de trois pouvoirs spéciaux qui vont vous faciliter l'hécatombe. Tout d'abord, vous avez la possibilité de dresser des pièges. Ceux-ci sont aussi variés que cruels, voire dans certains cas raffinés. Le sol se dérobe sous les pas des visiteurs, et l'abîme se termine sur une fosse pleine de pals. Un poids monstrueux réduit leur colonne vertébrale en accordéon. Une boule de pierre dévale un escalier, écrasant tout sur son passage. Une lame surgit du mur, débitant vos hôtes malchanceux en quelques tranches. J'en passe, et des sanglantes!

Des cristaux pour tisser votre toile

Plusieurs sortes de cristaux maléfiques vous procurent ces pouvoirs... dissuasifs. Ainsi, le cristal bleu vous permettra d'installer les pièges, le sombre de bâtir plates-formes, recoins et autres divers éléments du décor. A chaque fois que vous avez pris au piège un être humain, vous avez la possibilité de placer un nouveau piège. Enfin, votre troisième pouvoir vous permet de modifier comme bon vous semble l'architecture de la demeure diabolique: vous pouvez déplacer les pièces, en changer la taille ou l'apparence, en ajouter de nouvelles, changer la couleur du papier peint...

Le jeu bénéficie d'une atmosphère un peu stressante, mais les commentaires et le récit des tristes événements passés sont en japonais, ce qui devrait empêcher pas mal de joueurs d'en profiter pleinement. Cela limitera également les problèmes avec la censure...

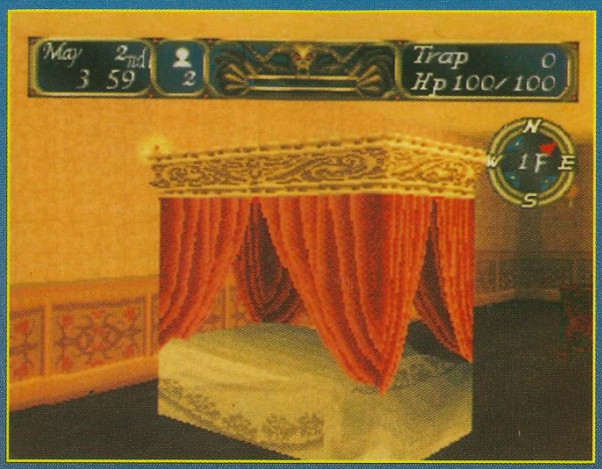
Eve est une sorcière. Mais elle a horreur qu'on lui fasse remarquer qu'elle a le teint blafard.

L'interface des options du jeu est également en 3D: plan de la demeure, sauvegarde et configuration du jeu, construction et mise en place de pièges plus sournois les uns que les autres.

Tout le jeu a été réalisé en 3D.

LE JAPON EN DIRECT

Deux visiteurs. Ces naïfs ne croient pas aux maisons hantées.



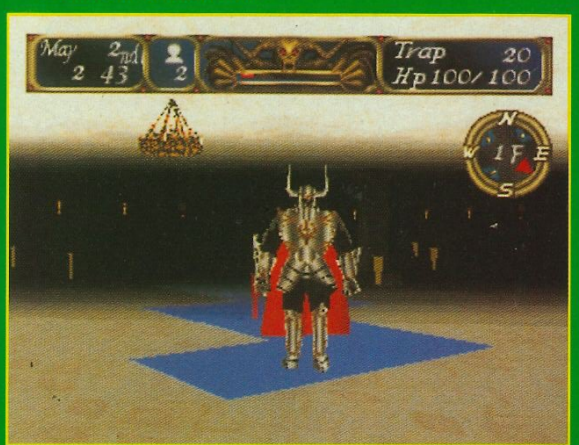
Quelque chose me dit que celui qui s'allonge sur ce lit risque de dormir un bon moment...

Pour vous permettre de vous y retrouver dans tous vos pièges, une carte des lieux peut s'afficher à tout moment.

C'est fou comme les lustres ont tendance à se détacher tout seul dans cette maison...

LE COUP DE LA BOÎTE DE CONSERVE

Le paladin Ezerion, se croyant à l'abri dans son armure, s'avance imprudemment.

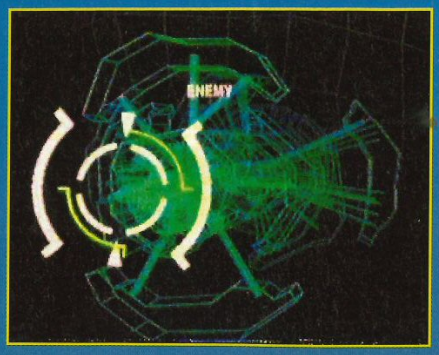


Il se rapproche de l'endroit fatidique, indiqué par un triangle rouge, et...

... hop! vous déclenchez le piège 16: un poids de plusieurs tonnes s'écrase...

... transformant le paladin en une boîte de sardines.

LE JAPON EN DIRECT



Attention à ne pas rater votre entrée!

Pour abattre ce boss, il faut s'attaquer à chacune de ses pattes, jusqu'à ce qu'il s'écrase au sol.

Beltlogger 9

GENKI/PLAYSTATION

N.C.

PLAYSTATION EXPO 96

Vous arrivez en vue du petit astre sur lequel est installé Beltlogger 9.

Voilà quelques mois de cela, Consoles+ vous présentait en exclusivité un nouveau jeu de Genki (qui a déjà à son actif Kileak the Blood), appelé Jupiter. Celui-ci est désormais bien avancé. Entre-temps, il a changé de nom, et s'appelle désormais Beltlogger 9.

Beltlogger 9 présente beaucoup de ressemblances avec Kileak. Comme dans ce dernier, le CD-Rom met en scène des robots aux formes compactes, qui peuvent survoler le terrain pour se déplacer rapidement. Comme dans Kileak, le jeu prend place dans un dédale de couloirs et de niveaux qu'il faut explorer de fond en comble. Le principe du jeu reste donc identique: l'action est vue à travers le robot. En surimpression, apparaissent les différentes informations des systèmes de navigation et d'armement (radar, armes engagées, puissance...). Dans Beltlogger 9, il y a aussi un peu de Doom, puisque votre robot parcourt les niveaux en shootant les adversaires qu'il rencontre au détour des couloirs. Si l'action prime très nettement, Beltlogger 9 comporte une partie stratégie beaucoup plus importante que dans Kileak. Il ne s'agit plus seulement de pousser de temps en temps un bouton ou de déclencher un levier...

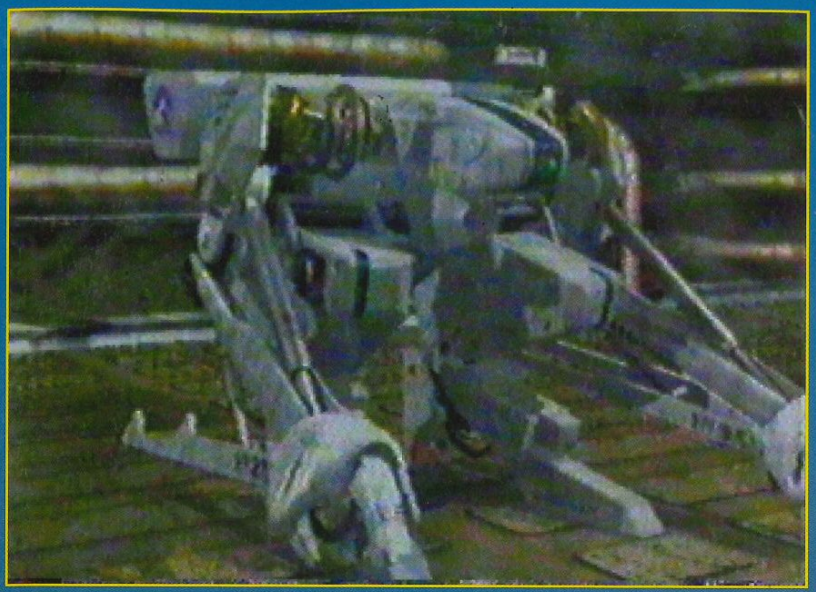
Et poum! l'hostile recule sous l'impact!

Pour ouvrir la porte qui se trouve droit devant vous, il suffit de tirer dessus.

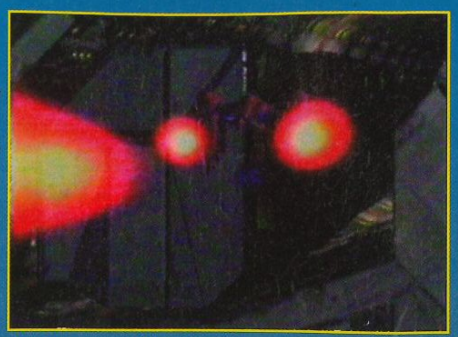
Un niveau entier pour vous entraîner

Le joueur doit manœuvrer en permanence des leviers afin de pouvoir progresser. Ceux-ci déclenchent l'apparition de plates-formes, qui permettent d'atteindre des endroits jusque-là inaccessibles. La plupart du temps, ça tourne au casse-tête, car la manipulation d'un levier annule la précédente, et on

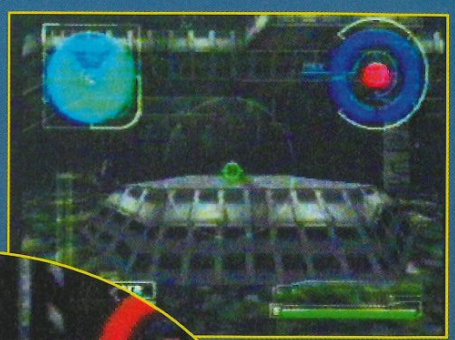
LE JAPON EN DIRECT



Voici l'engin dans lequel vous allez combattre.



La séquence d'introduction, toute en images de synthèse, est superbe.



Je n'ai pas dû déclencher le bon levier.

se retrouve vite coincé si on ne les déclenche pas dans l'ordre adéquat, et avec le bon timing! En fait, les déplacements sont à ce point importants que le premier niveau du CD-Rom n'est en fait qu'un grand centre d'entraînement, où il vous faudra localiser un ordinateur. Les "hostiles" ne commencent à apparaître qu'au niveau 2. De même, c'est dans ce niveau que vous pourrez (enfin) récupérer les méga-blasters-de-la-mort-qui (pille, dépouille et) tue.

Il est possible d'admirer les endroits dans lesquels vous vous déplacez sous toutes leurs coutures. L'environnement a été conçu tout en 3D temps réel, et vous pouvez tourner la tête à 360° pour admirer aussi bien le plafond que le sol. Par rapport au jeu précédent de Genki, ce CD-Rom comporte beaucoup plus de textures, et celles-ci sont plus variées. La fin de chaque niveau se termine par un sympathique rendez-vous avec un boss, qui peut faire facilement trois fois votre taille.

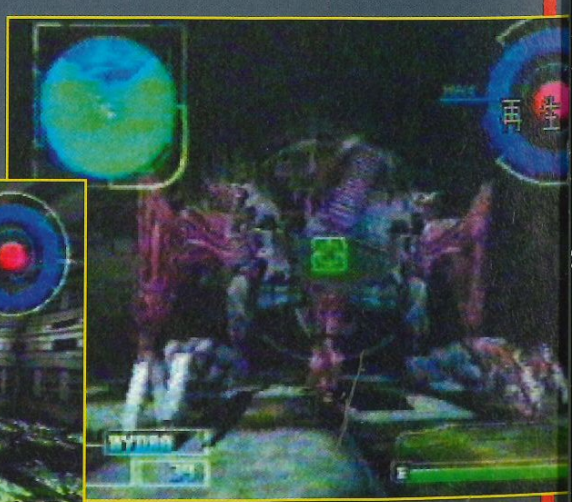
Quand je vous disais que les boss sont deux à trois fois plus grands que vous...

Des minerais et des hommes

Depuis des décennies, les hommes ont pris l'habitude d'aller exploiter les ressources minières des astres les plus lointains. Car la Terre, exsangue, ne renferme quasiment plus de minerais, et les coûts de production sont devenus trop importants. Une série d'exploitations minières et d'usines ont ainsi été installées un peu partout dans l'espace.

Malheureusement, ces diverses installations envoient des rapports de plus en plus alarmants, pour celles qui en envoient encore! Il faut un petit moment aux autorités pour réaliser que ces incidents sont à mettre en parallèle avec le Pik Man's Hole. Il s'agit d'un trou noir apparu depuis quelque temps, duquel semble s'exhaler une force mystérieuse et maléfique. On trouve heureusement le moyen de "fermer" le trou noir, qui semblait agir comme un passage. Las, au moment même où l'on pense en avoir fini, un appel au secours pressant provient d'une colonie minière, Beltlogger 9. Vous êtes dépêché sur place pour aller voir ce qui s'y passe...

Ouvrez le feu à vue. Les sommations, c'est bon pour les films à la télé.



Placage de texture au sol, placage de texture sur les murs... Si vous aimez le mapping, vous allez être servi.

Souriez, le petit oiseau va sortir... sous la forme d'un missile destructeur! Et le sourire devint rictus.

LE JAPON EN DIRECT

Ranma 1/2 Battle Renaissance

PLAYSTATION EXPO 96

SHOGAKUKAN/PLAYSTATION

N.C.

Qu'importe le sexe, pourvu qu'on ait la baston !

Ranma 1/2 fait partie des séries vedettes de l'éditeur Shogakukan. Avec "Dragon Ball" et "Akira", il figure parmi les premiers mangas nippons à avoir conquis le grand public. Ainsi, il a été décliné en manga, en goodies divers, en animé et, bien entendu, en jeu vidéo, notamment sur les consoles PC Engine et Super Famicom. Mais la Playstation ayant fait ses preuves, Shogakukan a décidé de remettre son héros au goût du jour. C'est pourquoi il fait son apparition sur la 32 bits de Sony. Et qui dit passage à la Playstation sous-entend 3D polygonale animée en temps réel. Shogakukan n'a pas failli à la règle, et Ranma 1/2 est un jeu de combat en 3D. Gouraud Shading, placage de texture, changement d'angle des caméras et jeux de lumière... Ranma 1/2 semble avoir pris correctement le virage 32 bits. En effet, on retrouve dans cette version vidéoludique les même personnages et les mêmes délires que dans le manga. Ranma peut combattre en garçon ou en fille: tout se joue à un peu d'eau chaude près! De même, les différents lieux dans lesquels se déroulent les combats ont été modélisés d'après les décors du manga.

Ranma et son Sensei en plein entraînement.

Ayoga vient de se prendre une attaque en pleine poitrine.

Quelle souplesse !

Un petit mawashi entre amis...

BIENVENUE DANS LE MONDE DE RANMA 3D

Les personnages en 3D sont composés d'une série de polygones.

Puis l'ordinateur colorie ces polygones suivant les sources lumineuses, et "mappent" les détails: visage, muscles ou doigts de la main, vêtements, etc.

Heureux possesseurs de PlayStation !..

PRÉPAREZ-VOUS À LA DESCENTE AUX ENFERS !!

Accrochez très sérieusement vos ceintures car vous allez faire une descente infernale à bord de votre vaisseau dans les profondeurs abyssales de Pluton, pour récupérer des otages ; et, avant de fermer la porte du gouffre, n'oubliez pas de faire sauter les réacteurs nucléaires... Si vous arrivez à vous en sortir, faites-nous signe • Le seul jeu d'action en environnement 3D à 360° sur PlayStation • 30 niveaux d'action à grande vitesse, peuplés de redoutables robots, de pièges mortels et d'une multitude de passages secrets • Intelligence artificielle hyper sophistiquée • Peut se jouer à plusieurs joueurs • Effets sonores multidirectionnels 3D explosifs • Bande son "rock industriel" inédite (Type O Negative, Ogre de SKinny Puppies).

"Un chef-d'œuvre, un des hits de la PlayStation **95 %**"
CONSOLES +

"Incontestablement une réussite. On s'y perd avec un bonheur incommensurable... **94 %**"
PLAYER ONE

"Ce jeu va vous enivrer comme jamais un jeu ne l'avait fait jusqu'ici. **93 %**"
JOYPAD

PlayStation

Interplay™

DESCENT

Le premier jeu d'action à 360° sur PlayStation

Distribué par CIC - BP 13 - 78142 VÉLIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04
Copyright © 1996 Parallax Software. All rights reserved. Descent and Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

LE JAPON EN DIRECT

Sonic Wings Special

Il est pas beau, mon avion?

Sonic Wings Special version arcade en est déjà au troisième volet. C'est grâce à MediaQuest, un nouvel éditeur de jeu vidéo japonais, que cette série de Video System est aujourd'hui accueillie sur les consoles 32 bits. Sonic Wings Special s'inspire des trois épisodes de la série, avec quelques légères modifications. Ainsi, à chaque nouvelle partie, les niveaux diffèrent. Changent ainsi certains éléments du décor, le type de Pas-beaux, ainsi que le moment, l'endroit et même la formation des attaques ennemies.

Deux appareils vous sont proposés: le Jet ou le Reshi Pro. Deux joueurs peuvent participer ensemble aux différentes missions/niveaux. Les personnages de Sonic Wings Special correspondent à ceux du Sonic Wings 3 d'arcade. Chacun d'entre eux a ses propres techniques de pilotage, lesquelles influencent le comportement de votre appareil. Le jeu comprend également des personnages cachés. Shoot-them-up vertical archi classique, Sonic Wings Special ne s'embarrasse pas de scénario: comme de bien entendu, vous pilotez un prototype, censé être l'ultime parade pour contrer les hordes d'appareils adverses. En un mot, tout ce qui se trouve dans les parages (et qui n'est pas votre coéquipier) est en trop!

Le jeu comprend plusieurs modes. Le Time Attack Mode vous demande de finir les niveaux en un temps limité. Dans le Boss Mode, vous ne lutterez que contre les boss de fin de niveau. Au contraire, le Zaco ("menu fretin" en japonais) Mode ne comprend pas les boss. La version Playstation de Sonic Wings Special vous permet de sauvegarder les scores sur une Memory Card, et sortira au mois d'avril, un mois avant la version Saturn, cette dernière offrant des graphismes quasiment identiques.

MEDIAQUEST/PS-SATURN
avril-mai au Japon

PLAYSTATION EXPO 96

A deux, c'est quand même plus sympa!

Avec un peu de chance, c'est carrément la foudre que vous allez projeter.

Le but du jeu: rafler le plus possible d'items pour transformer son jet en nettoyeur suprême et, accessoirement, ne pas se faire descendre.

Le mode Special permet de jouer avec un écran plus large que la version arcade originelle.

LE JAPON EN DIRECT

Seikon no Djoka

TAKARA/PLAYSTATION

août au Japon

La représentation du jeu se fait en 3D isométrique.

Takara est en train de mettre la dernière main à un jeu de rôles pour la Playstation, qui devrait être disponible au Japon vers le mois d'août. La tendance actuelle dans les animés et mangas japonais est de donner le rôle principal à une héroïne plutôt qu'à un individu de sexe masculin. Dont acte de Takara pour son jeu de rôles, qui met en scène Djoka, une jeune fille (ou plutôt, deux jeunes filles).

Il y a cinq cents ans, un puits vertigineux est apparu. Le "Sekai no Hesso", ou Nombril du Monde, duquel des tas de Pas-Beaux sortent pour aller ravager les campagnes et faire leurs besoins dans les sillons! Heureusement, le héros de l'époque – ne me demandez pas qui c'est, ce n'est pas indiqué dans le scénario – réussit à combler l'ouverture. Mais une nuit, un triste sire brise le "couvercle" en plusieurs morceaux. Rebelote: les indésirables surgissent joyeusement du Nombril du Monde pour s'attaquer aux descendants de ceux qu'ils n'avaient pas eu le temps de zigouiller quelques siècles auparavant. Mais ils sont accompagnés cette fois-ci d'une force maléfique qui se répand, transformant le bon peuple en "serial killer" serbo-croate. L'ange Topca débarque du Paradis pour accomplir son boulot d'ange: rétablir la paix, et pour cela retrouver les morceaux afin de boucher le trou. Il trouve pour ce faire un bébé, Djoka, à qui il fait ingurgiter un liquide spécial made in Paradis, censé accroître la force et la puissance de celui qui le boira. Mais sous l'effet de la potion, Djoka se divise en deux. Le destin des deux parties évolue différemment: l'une devient artiste dans un cirque, alors que sa sœur finit princesse d'un royaume.

Quand elles ont 14 ans, l'ailé Topca informe les deux Djoka de la situation (grave, forcément grave): elles doivent ensemble retrouver les morceaux, sauver le monde, et s'il leur reste un peu de temps, faire du social en épousant l'ignoble Panda, qui vit seul, ne sort que la nuit et mange des épluchures de pommes de terre...

Sans se poser de question, la Djoka princesse prépare son baluchon pour se lancer dans l'aventure. Quant à la Djoka du cirque, elle trouve que le chaos est nettement plus rigolo que l'ordre établi dans une contrée en paix et ennuyeuse à mourir. Elle décide en conséquence de se mettre en route, sur les traces de sa sœur, pour l'empêcher d'accomplir sa mission. La coquine...

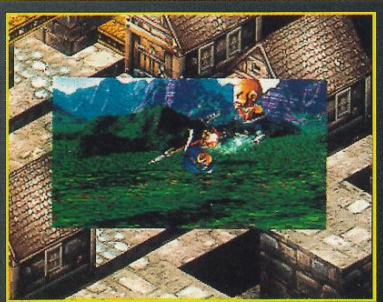
PLAYSTATION EXPO 96

Pour chaque personnage, apparaissent statut, points de vie, d'expérience, d'attaque et de défense, ainsi que tout le fourbi qu'il transporte.

Votre troupe d'aventuriers est confrontée à l'ennemi. Etonni, na?

COMBATS

Les combats se déroulent dans une petite fenêtre qui affiche les protagonistes en mode SD (ou "Super Deformed", avec généralement une tête plus grande que le reste du corps), ainsi que leurs dommages.



LE JAPON EN DIRECT

Expert

NICHIBUTSU/PLAYSTATION
Join au Japon

PLAYSTATION EXPO 96

Expert permet aux amateurs du genre de s'essayer à un Doom, mais tout de 3D. Le principe est le même: vous parcourez des couloirs, visitez des centaines de pièces et ouvrez le feu au moindre frémissement dans votre ligne de mire. Le CD-Rom se déroule en 1999 à Tokyo. Un groupe de terroristes a décidé de mettre un brin d'ambiance dans la capitale nippone. Ces gais lurons occupent un immeuble, et retiennent en otages des dizaines de personnes. Curieusement, ils n'ont toujours pas transmis de revendications. En tant que membres de l'équipe des Experts, une unité antiterroriste d'élite, vous allez devoir infiltrer le bâtiment, buter les terroristes et, accessoirement, libérer les otages... s'il y a des survivants!

Le jeu apparaît dans une fenêtre qui fait les trois quarts de l'écran. Au bas de celle-ci, sont affichés votre visage (et celui de la personne avec qui vous communiquez lorsque vous échangez des messages), l'arme que vous êtes en train d'utiliser, ainsi que votre vitalité. Comme de bien entendu, au cours de votre promenade de santé, vous ramasserez deux ou trois bricoles que les gens ont laissé traîner, comme des flingues, armes blanches, grenades, etc. Vous pourrez vous munir aussi de deux ou trois gadgets qui faciliteront votre balade, comme des lunettes à intensificateur de lumière.

Expert n'est rien d'autre qu'un Doom en 3D.

les décors varient et vos armes deviennent de plus en plus puissantes. Mais votre mission ne varie guère: nettoyer la place.

Du fusil à pompe au lance-missiles en passant par l'Uzi, la grenade ou le canif, le choix est large.

Vous commencez le jeu avec un malheureux 45 mm. Heureusement pour votre matricule, les gens laissent traîner armes et munitions un peu n'importe où!

Si vous mettez la main sur les superbes lunettes à intensificateur de lumière, vous pourrez aller vous balader dans les couloirs sans risquer de vous prendre une balle entre les deux yeux avant même d'avoir vu qu'il y avait quelqu'un.

Avant de partir, faites donc votre marché.

Young & Rubicam France 96

Photo : Pennie Smith

SI VOUS AVEZ BESOIN DE VOUS DÉFOULER SOUVENT, CHOISISSEZ UNE VICTIME QUI EST FAITE POUR SOUFFRIR.

CASSER UNE GUITARE, C'EST SÛR ÇA LIBÈRE, MAIS TOUS LES JOURS ÇA REVIENT CHER. LE SQUAB EST ÉQUIPÉ DE PNEUS LARGES, D'UN CHÂSSIS BI-TUBE HYPER RIGIDE, D'UNE FOURCHE TÉLESCOPIQUE INVERSÉE, D'UN BAS DE CAISSE TRAITÉ ANTI-CHOCS ET D'UN ANTIVOL BOA TRÈS RÉSISTANT, INTÉGRÉ AU CHASSIS. AVEC ÇA, VOUS POUVEZ Y ALLER TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE ET TOUS LES MOIS DE L'ANNÉE.

Scooter 50 cm3, dès 14 ans.

3615 PEUGEOTSCOOTERS 1,29 F/min

PEUGEOT

Peugeot Motocycles recommande Esso

LE JAPON EN DIRECT

Rockman X 3

PLAYSTATION EXPO 96

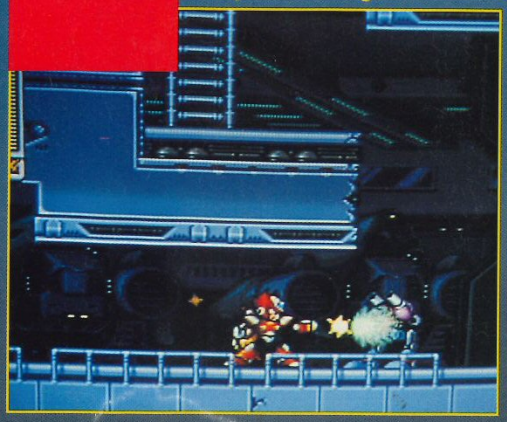
CAPCOM/PLAYSTATION

printemps au Japon

ROCKMAN X3

N'essayez pas de résister: quoi que vous fassiez, vous allez vous faire enlever par l'appareil du boss de fin de niveau. But you will be back...

En plein dans les gencives!

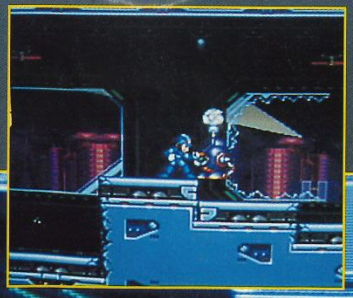


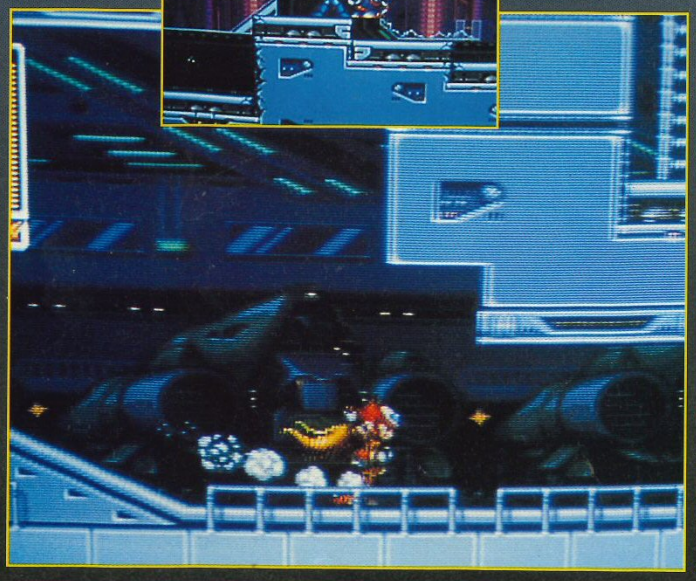
Capcom aime décidément les suites. Cet éditeur nous pond depuis des années les avatars de la série Street Fighter II, sans aucune pitié pour les risques d'indigestion pour les joueurs. On pensait avoir échappé à ce "terrorisme des suites à rallonge", mais pas du tout: Capcom est en train de se remettre à l'ouvrage avec la série des Rockman (en France, Megaman).

De la NES à la Super Famicom, en passant par la Game Boy et la Megadrive, Rockman poursuit son invasion. On avait déjà eu droit à Rockman X sur Playstation, c'est désormais Rockman X3 qui débarque. Le scénario est identique à celui du jeu sorti il y a quelque temps sur SFC, avec le chien, les Boots spéciales qui lui permettent de voler, les Hunters et les Irregulars, mais aussi le docteur Dôbra!

De même, l'interface de jeu est identique à celle que l'on connaissait dans la version Playstation précédente. Jeu de plates-formes devenu au cours des ans un classique du genre, ce CD-Rom ne décevra pas les aficionados du genre. Les autres risquent d'avoir une sérieuse impression de déjà vu. A part quelques animations supplémentaires, dans le style des animés nippons, on a l'impression de jouer à la version SFC, avec un peu plus de couleurs. Il semble que Capcom n'a toujours pas compris qu'on pouvait sur une Playstation modéliser des sprites bit-map en 3D, utiliser des décors en images de synthèse... Dernières nouvelles du front: Rockman X3 sera décliné très prochainement sur Saturn et sur 3DO, et Rockman X4 est déjà annoncé pour dans quelques mois!

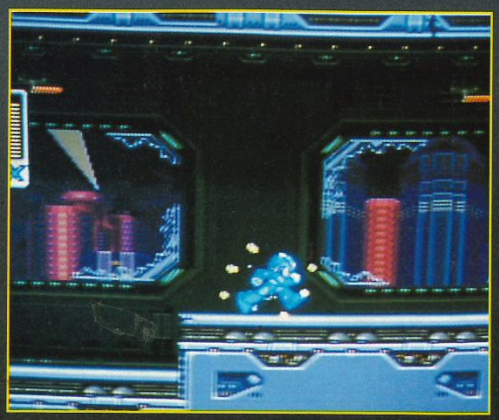
Le système de jeu est identique à celui de la version SFC.





Comme dans les dernières versions de Rockman, il est possible d'effectuer des Attack Dash.

En laissant le bouton de tir pressé, vous accumulez l'énergie nécessaire vous permettant d'effectuer un super-tir.



GENERATION TINTIN

DU JEUDI 2 AU VENDREDI 31 MAI 96

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 36 68 42 68 (2,23 F la minute).

Géant, j'ai envie

LE JAPON EN DIRECT

Langrisser III

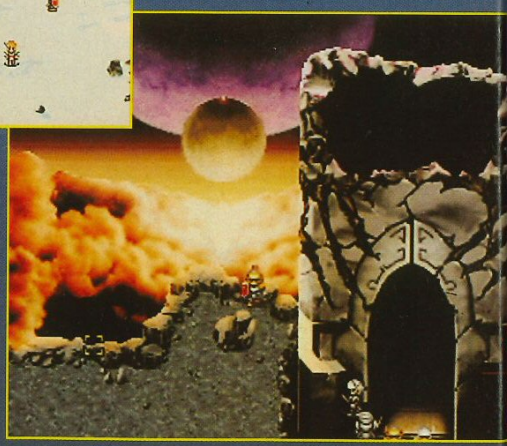
NCS, au fil des ans et de l'évolution des consoles, poursuit le développement de sa série Langrisser. C'est désormais un véritable univers que le joueur est invité à découvrir, avec une aventure captivante de guerre et de diplomatie.

Dans le parc, statues et abris de jardin attendent vos investigations.

Pour ceux qui débarquent et qui n'ont pas eu la chance, l'avantage, voire simplement l'occasion de jouer aux précédentes versions de Langrisser, voici un résumé du pourquoi du comment du monde tortueux de Langrisser, et de ses protagonistes.

Le royaume de Lakass est envié de tous. C'est un pays aux multiples ressources, exploitées par des agriculteurs, des éleveurs et des mineurs, car son sous-sol regorge de minerais. Sa capitale, Lakashia, est la pus grande ville du monde de Langrisser. Un château volant survole le pays en permanence, et le protège de ses voisins envieux, moins privilégiés. Il est équipé d'armes formidables, les canons Mâdoho, qui lui assurent une suprématie militaire sur ses turbulents voisins, mais ne dispose que de peu d'hommes en arme.

Ce polyèdre de pierre semble surgir du sol.

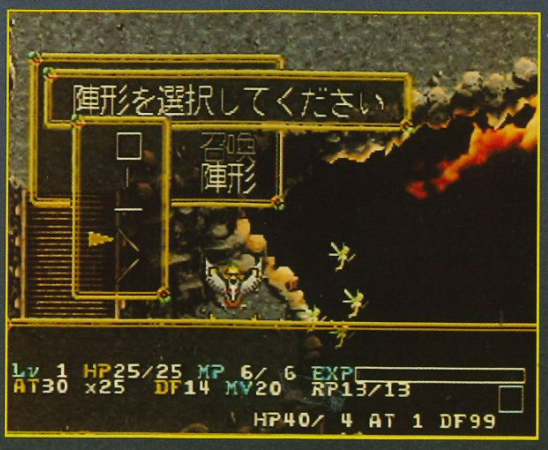


Cette vieille tour en ruine cache l'entrée d'un donjon.

Un tout seul, et tous contre un

Il convient à présent de présenter les forces en présence, à savoir les trois pays limitrophes du monde de Langrisser. L'empire de Liguria est dirigé par l'empereur Hairinbi Christ IV. L'empire est depuis toujours instable politiquement, et renversements et coups d'Etat y sont monnaie courante. L'empire se trouve depuis un moment confronté à un problème vital: sa population augmente trop. Or, le pays est situé dans l'hémisphère nord, et le climat y est du style frigidaire tendance glaçon! Les récoltes ne sont donc pas terribles, et le bon peuple de Liguria meurt peu à peu de faim. D'où l'idée, classique, qui germe dans le cerveau de Hairinbi: envoyer ses pauvres hères envahir un autre territoire, et si possible la riche contrée de Lakass. Quel que soit le résultat, cette entreprise ne peut être que positive, d'un point de vue purement machiavélique s'entend: en cas de réussite, l'empire gagne un nouveau territoire, qui lui permettra de nourrir ses sujets; en cas d'échec militaire, ma foi, cela fera toujours quelques bouches de moins à nourrir!

La contrée de Velzureya est, elle, mystérieuse et inquiétante. Les voyageurs l'évitent comme la peste, le sida ou les oreillons à 20 ans, car les monstres y pullulent. Et eux ne se contenteraient



Comme d'habitude, le japonais est pour l'instant de rigueur!

MASYA-NCS/SATURN

Juillet au Japon

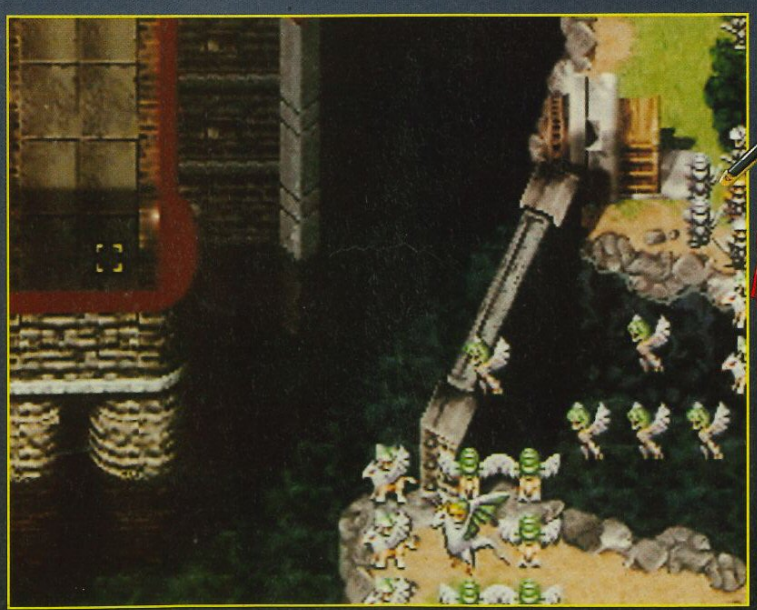
pas d'annexer un territoire, comme leurs petits camarades, mais veulent carrément conquérir la planète! Si jamais Lakass et Rigulia entrent en conflit, les deux pays en sortiront affaiblis. Velzureya compte bien alors profiter de la situation.
Le pays de Balalu, enfin, est allié à Lakass. Mais Liguria a récemment attaqué Balallu et conquis une partie de son territoire, dont la deuxième ville du pays. Ces revers militaires, et la non-intervention du puissant allié, ont influé sur le caractère du roi et de ses sujets, qui sont devenus irritables et agressifs envers les Lakassiens.

Le système de déplacement des troupes n'est pas des plus aisés.

Pas de guerre sans deniers

Vous incarnez Dihaluto, un Lakassien qui va avoir un mal fou à mener ses quêtes à bien, vu les tensions et menaces qui déchirent le monde de Langrisser. Le jeu propose des combats en 3D selon un système qui porte le nom de Panorama Tactic. Les combats se déroulent en semi-temps réel. Il existe deux modes. L'un permet au joueur de tout contrôler et de donner lui-même les ordres. L'autre laisse à l'ordinateur une bonne partie du travail. Le principe de base est simple, et connu de tous: "Le nerf de la guerre, c'est l'argent." Vous devez donc financer vos troupes avec vos ressources. Une des nouveautés de cet épisode, le troisième, est d'intégrer des différences suivant les grades des hommes d'armes. Ainsi, si vous affrontez une troupe d'hommes dont les grades sont plus élevés que ceux des vôtres, vous avez de grandes (mal)chances de perdre le combat. Les affrontements prennent parfois l'allure de véritables batailles rangées, car jusqu'à quatre-vingts soldats peuvent s'affronter.

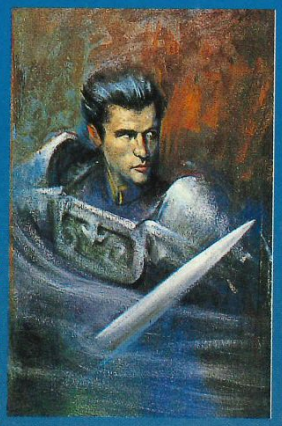
Pourquoi ne pas vous asseoir à la table?



Si vos troupes de guerriers sont bloquées sur la rive, celles de vos créatures ailées, chérubins et autre Pégase, poursuivent leur avancée.

LE JAPON EN DIRECT

DARK HALF



Enix, le grand concurrent de Square, poursuit sa bataille pour le titre du meilleur éditeur de jeu de rôles sur le front des 16 bits, avec la sortie prochaine de Dark Half. Cette cartouche, si elle reste classique par son thème d'heroïc-fantasy, son univers médiéval et son système de jeu, apporte aussi son lot d'originalités.

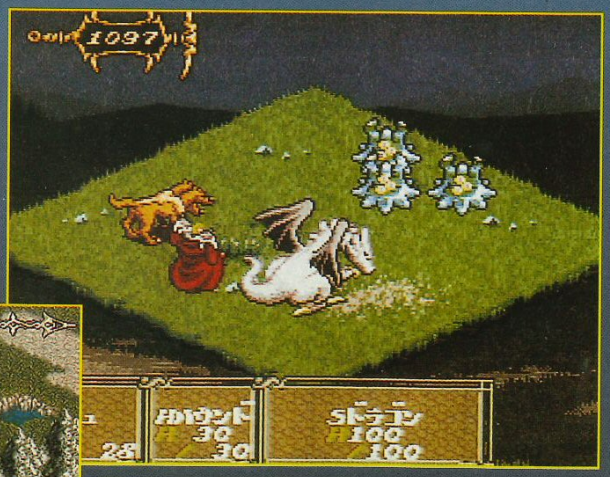
Le jeu est censé se dérouler en une semaine. Vous avez sept jours pour accomplir le travail. Le joueur n'incarne pas l'équipe d'aventuriers classiques, mais endosse, à tour de rôle, journée après journée, le rôle du méchant, puis celui du gentil. Le gentil héros, au cœur noble et au glaive tranchant, c'est Falco. Lors d'une balade dans un endroit à la sinistre réputation, le Madô No Mé, il se fait agresser par une sorte de revenant, Madô himself, qui surgit du monde des morts. Après un combat épique, il se fait tuer par Madô. Ledit macchabée est une affreuse fripouille, plus ou moins sorcier, qui a été occis par un héros mythique, Lodâ, mille ans auparavant. Grâce à la visite inopinée de Falco, il a réussi à revenir à la vie.

Lors de la première journée, le joueur commence par jouer le rôle de Madô, et doit assassiner Falco. Puis le joueur endosse la personnalité du malheureux Falco, qui tente par tous les moyens de s'échapper du royaume des morts après maints combats, pour partir à la recherche de cette crapule de Madô. Lors de la deuxième journée, vous devez, dans la peau de Madô, tuer un autre chevalier, puis détruire la ville de Falco. Puis, lorsque vous jouerez le rôle de Falco, il vous faudra sauver la vie de l'homme capable de renvoyer Madô ad patres. Ce dernier vous apprendra également ce qui est arrivé à votre ville natale... Jour après jour, cette partie de cache-cache entre les deux protagonistes, que vous incarnez tour à tour, se poursuit. Le dernier jour verra l'ultime confrontation entre les deux adversaires, et le retour de Lodâ!

Un jeu de rôles à rendre schizophrène n'importe quel sujet sain d'esprit!

ENIX/SFC

31 mai au Japon



Pour les combats, Dark Half reprend une mise en scène proche de celle d'un autre jeu de rôles célèbre, Tactic's Ogre.

Le mage de votre groupe vient de lancer un petit sort, qui devrait calmer les deux golems.

La carte de vos pérégrinations.

Les sprites ne sont pas très grands, mais les décors sont riches et variés pour un jeu sur Super Famicom.

Les donjons à explorer, simple routine pour un bretteur globe-trotter tel que vous.

Castrol
MICHELIN
Il n'y a que sur Saturn
que l'on ressent
autant de sensations
de pilotaaaaah...
The image BANK - Photo S. ACHERNAR
SEGA SATURN™
Considéré comme la référence du jeu de conduite en arcade, Sega Rally est un
expérience unique qui se vit exclusivement sur Saturn. Et si ton cœur est toujours bien accr
ché après ça, tu pourras penser aux nouveautés Sega Saturn : Virtua Cop, Virtua Fighter
Wipe Out, Destruction Derby, Panzer Dragoon II... Grand est le pouvoir de Saturn
Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36 68 01 10* ou sur minitel 36 15 Sega.
SEGA

LE JAPON EN DIRECT

Tokyorama Spécial Sega

Un mois chargé pour Sega: le hérisson fait feu de tout bois! La nouvelle Saturn est accompagnée d'une campagne publicitaire d'envergure, et l'éditeur anonce la série de Sega Aces pour la Saturn.

SEGA ACES

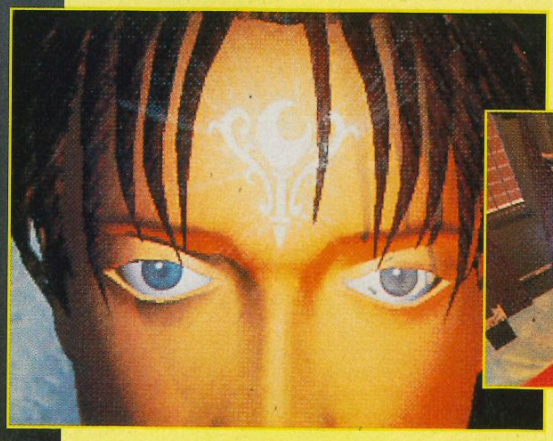
Sega a annoncé que ses méga-hits seraient convertis sur Saturn, dans une collection portant le nom de Sega Aces, au rythme de un par mois. Le premier titre, Tanto All, sera commercialisé en mai. Puis viendront Space Harrier, After Burner et Out Run (avec un contrôleur spécial)...
Par ailleurs, un contrôleur du type et de la taille de ceux que l'on trouve sur les bornes d'arcade est prévu pour la Saturn.

La Saturn gonflable.

Elle a l'air de lui faire de l'effet!

GEKKA MUGENTAN TORICO

Ce nouveau jeu de Sega n'en est encore qu'à ses débuts, mais les quelques informations transmises par l'éditeur laissent présager un jeu d'exception. Prévu pour le mois de juin, il devrait tenir sur deux CD-Rom. Le titre est à lui seul tout un poème. On peut le traduire par: "L'histoire de l'illusion du brouillard des fleurs de la Lune"!
Une vieille légende raconte que, tous les quatre ans, une cité mystérieuse, Torico, apparaît sur la Lune. Ceux qui s'y rendent gagnent la vie éternelle. Mais le prix à payer est élevé: les élus perdent la mémoire, et se voient affublés en prime d'une marque sur le front. Cette amnésie est un gage de protection pour la cité, puisque nul chanceux n'est capable de se rappeler le chemin qui y mène.
Fred est amnésique, et porte au front la marque de Torico; en visite dans une ville gouvernée par le prince Gôdôt, il est arrêté et jeté en prison. Gôdôt, persuadé que la cité de Torico existe bel et bien, est prêt à tout pour y aller. Il propose un marché à Fred: ou celui-ci retrouve le moyen d'y accéder, ou il sera mis à mort. Pas cool...



C'est lui: il a le signe!

Les séquences animées de Torico promettent de nous scotcher au moniteur!

CAMPAGNE SATURN

D'après Sega, si les premiers acheteurs de la Saturn étaient plutôt de jeunes adultes (20-25 ans), la tendance serait en train de s'inverser au Japon. Peu à peu, au rythme de la progression des ventes, les acheteurs de Saturn deviennent de plus en plus jeunes. Sega a donc décidé de lancer une nouvelle Saturn, même si ses capacités et performances sont identiques au modèle précédent, dotée d'un design plus jeune, plus gai, avec un pad aux trois boutons de couleurs différentes. La porte du lecteur de CD est transparente, ce qui permet de voir s'il y a un jeu à l'intérieur, et la carte mère de la Saturn a été refaite, les coûts de production s'en trouvant amoindris: le prix de vente est de 20 000 yen (soit environ 1 000 francs) toutes taxes comprises. A cette occasion, Sega va lancer au Japon une campagne de promotion. Ainsi, les cinquante premiers clients qui achèteront Panzer Dragon II pourront déguster une tasse de café! Chaque acheteur d'une Saturn se verra remettre un CD de démos de jeux. Il sera également possible de gagner des Saturn en plastique gonflables! Décidément, Sega a décidé de choyer ses clients!

STOCK GAMES — N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

NEUF	
JOYPAD PLAYSTATION	199 F
MEMORY CARD	199 F
CABLE RGB	149 F
MULTITAP 4 JOUEURS	299 F
TEKKEN 2	549 F
RESIDENT EVIL	399 F
NEED FOR SPEED	349 F
VIEW POINT	369 F
ROAD RASH	369 F
PRIMAL RAGE	369 F
NBA IN THE ZONE	369 F
WING COMMANDER 3	369 F
JOHN MADDEN FOOT 96	369 F
SHELLSHOCK	369 F

OCCASIONS	
CONSOLE PSX FR + 1 JEU	1790 F
TOHSHINDEN	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F

STRIKER	149 F
RIDGE RACER	199 F
DISC WORLD	199 F
CYBER SLEED	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
NOVA STORM	199 F
LOADED	199 F
MORTAL KOMBAT 3	199 F
STREET THE MOVIES	199 F
JUMPING FLASH	249 F
TOTAL ECLIPSE	249 F
WIPE OUT	249 F
RAPID LOADED	249 F
AIR COMBAT	249 F
RAIDEN PROJECT	249 F
RAYMAN	249 F
DOOM	249 F
ASSAULT RIGS	249 F
GOAL STORM	249 F
LEMMINGS 3D	249 F
CRAZY IVANS	249 F
THUNDER HAWK 2	249 F
WORMS	299 F
ASSAULT RIGS	299 F
DEFCON 5	299 F
NBA JAM T.E	299 F
FIFA SOCCER 96	299 F
THEME PARK	299 F
TEKKEN	299 F

SATURN

NEUF	
JOYPADSATURN	169 F
PISTOLET VIRTUA COP	199 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	149 F
X-MEN	349 F
FIFA SOCCER 96	349 F
HANG ON 95	349 F
WORMS	349 F
DRAGON BALL Z	349 F
SIM CITY 2000	349 F
THE D	349 F
WIPE OUT	329 F
TOHSHIDEN S	329 F
PANZER DRAGON 2	399 F
VAMPIRE HUNTER 2 (JAP)	399 F

OCCASIONS	
CONSOLE SATURN + 1 JEU	1890 F

CARTES MPEG VIDEO	899 F
VIRTUAL FIGHTER	99 F
DAYTONA USA	99 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VICTORY GOAL	149 F
SHINOBI X	199 F
STREET THE MOVIES	199 F
PANZER DRAGON	249 F
ROBOTICA	249 F
HI OCTANE	249 F
BUGS	249 F
CLOCK WORK NIGHT 2	249 F
LE MANOIR DES AMES	249 F
VIRTUA RACING	249 F
MYST	249 F
CYBER SPEEDWAY	249 F
RAYMAN	249 F
THUNDER HAWK 2	249 F
NHL HOCKEY	249 F
PEBBLE BEACH GOLF	299 F
GALACTIC ATTACK	299 F
THEME PARK	299 F
MYSTARIA	299 F
FORMULA ONE	299 F

SUPER NINTENDO

JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F
STARWING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	99 F
SYNDICATE	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
TINY TOON	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EQUINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	149 F
DAFFY DUCK	149 F
MR NUTZ	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
SKYBLAZER	199 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
NBA JAM T.E	199 F
SPARKSTER	199 F
WARLOCK	199 F
STREET RACER	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MYSTIC QUEST	199 F
FLASHBACK	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNTRY	199 F
FIFA SOCCER	199 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
TURN & BURN	249 F
LEMMINGS 2	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
DEMONS CREST	249 F
CANNON FODDER	249 F
EART WORM JIM	249 F
LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
ROI LION	249 F
INDY CARD NIGEL MANSELL	249 F
V-BALL	249 F
VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
SUPER STAR SOCCER	249 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
TIME OF ILLUSION	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

MEGADRIVE

JOYPAD MEGADRIVE	39 F
CABLE PERITEL MD	99 F
TRANSFORMATEUR	99 F
SONIC	39 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	69 F
ALIEN STORM	69 F
JURASSIC PARK	69 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CAMELEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
TINY TOONS	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
DESERT STRIKE	149 F
NBA JAM	149 F
ANOTHER WORLD	149 F
STREET OF RAGE II	149 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHODOWN	149 F
THUNDER FORCE IV	149 F
MICKEY MANIA	149 F
FLASH BACK	149 F
MR NUTZ	149 F
ALADDIN	149 F
LEMMINGS II	149 F
SONIC & KNUCKLES	199 F
PITFALL	199 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
ALIEN 3	199 F
NBA JAM T.E	199 F
GUNSTAR HEROES	199 F
DRAGON' S FURY	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MEGA TURICAN	199 F
ROAD RASH II	199 F
MORTAL KOMBAT II	199 F
STAR GATE	199 F
JOHN MADDEN 95	199 F
NHL 95	199 F
POWER DRIVE	249 F
LAND STALKER	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
ASTERIX LE POUVOIR	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
URBAN STRIKE	299 F
SONIC 3	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
LIGHT CRUSADER	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
VIRTUA RACING	299 F

3 DO

CONSOLE 699 F	
MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
WAY OF WARRIOR	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F
IMMERCERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STARBLADE	99 F
REBEL ASSAULT	99 F
MONSTER MANOR	99 F
NOVA STORM	99 F
JOHN MADDEN	99 F
SUPREME WARRIOR	99 F
TOTAL ECLIPSE	99 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	99 F
SALYER	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NIGHT TRAP	149 F
THEME PARK	149 F
HORDE	149 F
RETURN FIRE	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
SUPER STREET FIGHTER	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
ROAD RASH	199 F
NEED FOR SPEED	199 F
CAPTAIN QUASAR	249 F

NEO GEO CD

CONSOLE 1490 F	
JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F
FAT FURY SPECIA	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
ALPHA MISSION 2	149 F
BASEBALL STAR 2	149 F
STREET HOOP	199 F
MUTATION NATION	199 F
VIEWPOINT	199 F
WORD HEROES 2 JET	199 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	249 F
A D KOMBAT	249 F
KARNOV'S REVENGE	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KING OF FIGHTERS 95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

NEO GEO cartouche

CONSOLE 629 F	
JOYSTICK NEO GEO	249 F
MEMORY CARD	129 F
FATAL FURY	149 F
KING OF THE MONSTERS	149 F
NAM 75	199 F
BASE BALL 2020	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
ANDRO DUNOS	199 F
WORLD HEROES 2	199 F
BASE BALL STARS	199 F
TOP PLAYER GOLF	199 F
NINJA KOMBAT	199 F
MAGICIAN LORD	199 F
RIDING HERO	199 F
FATAL FURY 2	199 F
LEAGUE BOWLING	199 F
WORLD HEROES	199 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
TRASH RALLY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	349 F
SENGOKU 2	349 F
SUPER SIDE KICKS	349 F
ROBO ARMY	349 F
SPIN MASTER	349 F
SOCCER BRAWL	349 F
WORLD HEROES 2 JET	449 F

NEC

CONSOLE 1490 F	
DUO-R + 1 JEU	1490 F
ARCADE CARD DUO	249 F
POWER SPORTS CARD	129 F
BOMBER MAN 92	129 F
TATSUJIN	129 F
FINAL SOLDIER CARD	149 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
PC KID 2	199 F
DODGE BALL CARD	249 F
FATAL FURY SPECIAL	99 F
ART OF FIGHTING	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
MAGICOAL	199 F
BRANDISH	249 F
SWORD MASTER	249 F
Y' S 1 ET 2	249 F
STAR PARODIA	249 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
LORD OF THUNDER	299 F
DRACULA X	299 F
DRAGON BALL Z	349 F
Y' S IV	349 F

Attend, attend, c' est pas fini !!!

STOCK GAMES

Avec 10 000 JEUX de toutes sortes ... avec PLEIN de NOUVEAUTES en OCCAZ ... STOCK un nom à RETENIR !!!

LIVRAISON EN JET SERVICE 24H00 CHRONO*
Pour toute commande passée avant 16h30

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

NOUVEAU

REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
M Republique
☎ : (1) 43 55 76 45

NOUVEAU

NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 NICE
☎ : (1) 93 13 00 10

NOUVEAU

METZ
80, En Fournirue
57000 METZ
☎ : (1) 87 37 37 47

GARE DU NORD
23, rue d' Abbeville
75009 PARIS
M Poissonnière et Gare du nord
☎ : (1) 44 63 02 49

JUSSIEU
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M Jussieu Cardinal Lemoine
☎ : (1) 46 33 07 83
10h30 à 19h00

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M RER La defense
☎ : (1) 49 06 96 08

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M Marcel Sambat
☎ : (1) 46 21 19 92

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M Raspail ou Vavin
☎ : (1) 43 35 32 10

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 44 07 04 61

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
- N° carte bleue |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
- date d'expiration |_|_|/|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
- Signature →

RCS PARIS B 391152 899

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F).
Rajouter 40 F en contre remboursement, COLISSIMO 48H. Rajouter 65 F en contre remboursement, JET SERVICE 24H.
Tous nos jeux d'occasion et consoles sont testés et garantis. Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles.

console 6596

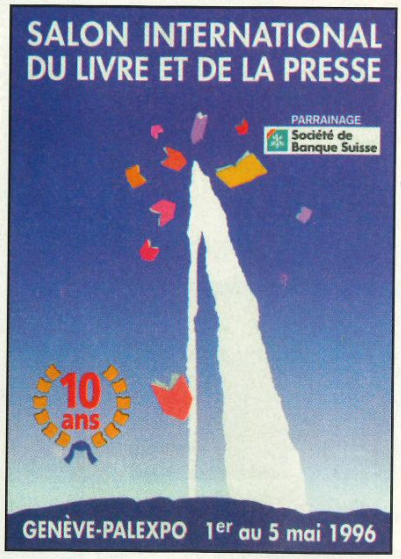
NEWS

SONY SEGA : LES TITANS PIÉTINENT LES PRIX

Pas de trêve pour les braves dans la guerre des 32 bits. Alors que Sega France annonce une baisse du prix de la Saturn (qui passe de 2 590 francs avec un jeu à 1 990 francs sans jeu). Sony France clôt son année fiscale en annonçant que les objectifs de vente de la Playstation ont été dépassés de 25% (200 000 consoles vendues, contre 150 000 unités prévues). A titre de comparaison, le parc de Saturn installées dans l'Hexagone est légèrement inférieur à 70 000 consoles. Au niveau mondial, Sony garde l'avantage (4 millions de Playstation vendues et un peu plus de 3 millions de Saturn).

Toutefois, une nouvelle version de la Saturn fait actuellement des ravages au Japon. Techniquement similaire à sa grande sœur, sa nouvelle conception de fabrication "a permis d'éliminer certains composants, et donc de réduire son prix", comme l'explique Andy Mee, directeur du marketing de Sega Europe, à l'hebdomadaire anglais "CTW" (voir notre rubrique "Tokyorama" pour de plus amples informations). Sur le marché japonais, le prix de la console est ainsi passé de 24 000 à 20 000 yen. Aucun prix n'a été fixé pour la commercialisation européenne, et la sortie de cette Saturn n° 2 serait prévue, d'après nos sources, pour la fin de l'année (entre septembre et décembre...). Pour contrer cette "offensive", Sony s'est empressé de sortir au Japon une Playstation perfectionnée, dotée d'un contrôleur et d'une Memory Card supplémentaires. Mais on ne sait encore rien sur l'importation de ces produits en Europe... Continuez votre petite bataille, messieurs, les consommateurs sont ravis !

LAUSANNOIS, CULTUREZ-VOUS...



Le dixième Salon du livre et de la presse se tiendra du 1er au 5 mai à Lausanne (au 29, rue du Bourg, pour être précis). Ce salon accorde cette année une grande place au "multimédia"...

Les visiteurs pourront ainsi y visionner CD-Rom et applications multimédias sur écran géant et même rencontrer les auteurs, éditeurs et concepteurs de tels programmes.

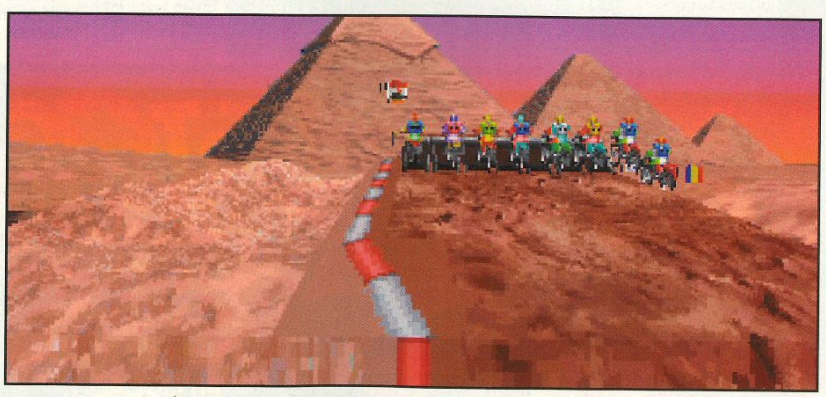
Parmi les nombreux exposants, notons la présence de Sony C.E. Suisse, ainsi que du magasin Captain Games (qui a ouvert ses portes il y a tout juste un an à Meyrin, en Suisse...). Sur ce dernier stand, vous pourrez trouver quelques exemplaires du numéro de mai de Consoles+ (eh oui, c'est des copains!). Et, avec un peu de chance, un Switch en fleur (c'est le printemps!) qui vous dévoilera les meilleurs tips du moment et organisera un concours (y a des trucs à gagner...). Alors, si vous êtes dans le coin, n'hésitez pas à venir découvrir ou redécouvrir ce salon éclectique !

NON, NOM ET NOMS...

Afin d'éviter toute confusion, profitons de ce petit encadré pour mettre au clair quelques questions concernant les sorties. Récapitulons, donc. Sur Playstation, Darkstalker est déjà sorti en import, et sa version officielle verra le jour dans le courant du mois de juin, sous le nom de Darkstalker. Il est le premier jeu de la série. Sur Saturn est sortie en import la suite de Darkstalker, communément appelée Night Warriors. La version officielle s'appellera Vampire Hunter et sera disponible vers la fin du mois de mai. Enfin, le nom officiel de Bio Hazard sera Resident Evil (sortie prévue pour juin). En import, le jeu est déjà disponible en version japonaise et en version américaine, cette dernière étant censurée mais plus compréhensible. Voilà. C'est plus clair comme ça ?

EASY RIDER

Amis des Peugeot 103 et autres Solex trafiqués, vous allez être comblés. Warner Interactive Entertainment est en train de terminer une simulation en 3D de motocross pour la Playstation. Outre ses trente-deux pistes (sur quatre continents différents!), le jeu proposera un éditeur de circuits. Et comme votre imagination ne connaît pas de bornes (il n'y a qu'à voir les réponses au concours du Trombinoscope que vous envoyez à la rédaction), International Motocross vous permettra de voir du pays! Grand départ prévu pour le mois de juin...



Le départ d'une course est un instant crucial: il faut absolument se placer en tête dès le premier virage. Au passage, admirez la qualité des décors.

Un mode 2 joueurs est disponible avec un demi-écran par joueur, pas de jaloux!

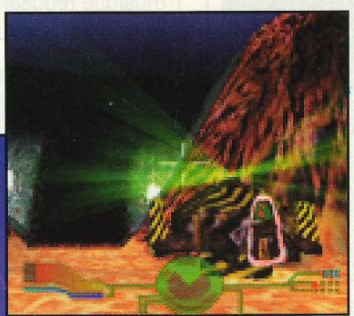
BLAM! MACHINEHEAD

On peut blaster en haut, en bas, sur les côtés... On blaste partout!

Plus c'est gros, et plus ça fait de bruit en tombant.

Et je n'invente rien. Avec un nom pareil, Blam! Machinehead promet de vous en mettre plein la vue. Ce jeu de shoot destroy signé US Gold n'est pas un simple clone de Doom. En plus de graphismes magnifiques et d'effets de lumière fabuleux, le jeu bénéficie d'un univers assez complexe. Crevasses, ravins, montagnes, les ennemis (en surnombre) se cachent dans tous les recoins! Décimée par un virus contagieux, la terre est infestée de mutants monstrueux. Votre mission est simple: effectuer un grand nettoyage de printemps aux commandes de votre vaisseau high-tech équipé du nec plus ultra en matière d'armement. Voilà un jeu qui promet de faire quelques émules au sein de la rédaction, composée de gens fins et délicats, sensibles à ce genre de poésie. Sortie fin juin.

Le virus peut prendre bien des formes pour se défendre.

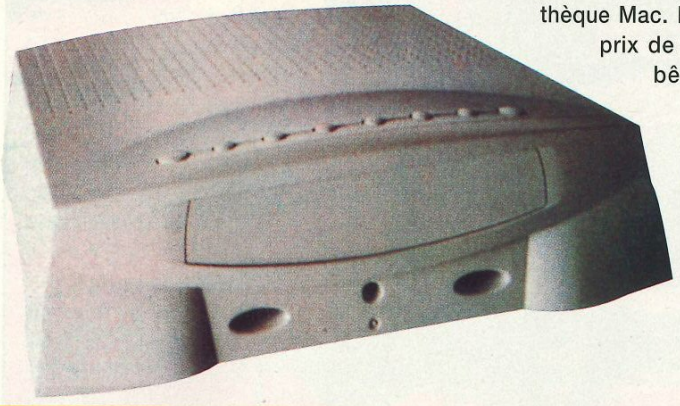


Les effets de lumière sont très réussis.

Attention, tout ce qui bouge n'est pas une cible. Enfin... je crois.

LA POWER PLAYER EST LÀ !

Enfin, pour l'instant, elle est au Japon! En effet, et depuis le 28 mars dernier, la Pippin est commercialisée au pays du Soleil-Levant. En toute discrétion, semble-t-il, puisque, même à Tokyo, on ne la trouve pas partout. Officiellement pourtant, Bandai a commencé la distribution de cette console "multimédiatisante", sous le nom de Pippin Atmark. En Europe, la console, vraisemblablement rebaptisée Power Player (enfin... le nom est encore provisoire), devrait être disponible dans le courant du mois d'octobre 96.
Formule hybride entre un Macintosh et une console de jeu, la Pippin est équipée d'un lecteur quadruple vitesse. Il sera possible de lui adjoindre diverses extensions Apple (clavier, lecteur de disquette, imprimante, appareil photo numérique...). De même, la console est, semble-t-il, capable de lire les programmes et utilitaires développés pour le Macintosh.
En ce qui concerne les jeux, donc, les premiers titres disponibles seront ceux de la logithèque Mac. Le prix de la bête au japon est de 66 600 yen (soit plus de 3 000 francs), et il est possible que, à l'heure où vous lirez ces quelques lignes, la console soit disponible en import dans certaines boutiques parisiennes.



MULTI-TAP, TAP, TAP TRÈS FORT...

Voici l'outil dont les Playstation-maniaques ne pourront bientôt plus se passer: le quadrupleur. Cette extension est dotée, vous l'aurez compris, de quatre ports manettes, surmonté chacun d'un port Mémory Card. Si son utilisation se limite actuellement aux simulations sportives, il est probable que, par la suite, de nombreux jeux accepteront quatre joueurs simultanément. Disponible partout, ce quadrupleur sera vendu 170 francs environ.

VACANCES AQUATIQUES

On ne sait pas grand-chose de ce jeu de Art Dink, Aquanauts Holiday, si ce n'est qu'il est sorti il y a quelques mois en import. En fait, il s'agirait d'un jeu d'exploration sous-marine dans lequel vous dirigez un sous-marin très rapide. Tout l'univers est en 3D, et la musique reposante au possible. S.C.E France a prévu de le diffuser pour le mois de juillet.

BRÈVES D'AILLEURS ET D'AUJOURD'HUI

• KILLER INSTINCT II SUR NINTENDO 64 n'aura certainement rien à voir avec la version arcade que l'on connaît aujourd'hui. Le développement, qui a débuté à la mi-janvier, laisse prévoir un jeu avec des mouvements de caméra à la Toshinden, une surface de jeu en 3D et les mêmes décors et personnages que les deux premières versions. On notera également que de nouveaux persos feront leur apparition et, pour tous les curieux, il se peut qu'une pré-version soit présentée à l'E³ en mai.

• VOICI UNE PETITE LISTE DE RETARDS qui ne manqueront pas d'agacer les impatients. Horned Owl sur Playstation et Baku Baku sur Saturn sortiront au mois de juin. Quant à Tunnel B, c'est "pendant les vacances d'été" qu'il commencera sa tournée officielle sur Playstation.

• ELECTRONIC ARTS conforte sa position de distributeur dominant en signant à quelques semaines d'intervalle deux accords de distribution exclusive avec Spectrum Holobyte/Microprose (pour la distribution française) et 20th Century Fox Home Entertainment (pour la distribution mondiale). Ouf! Que les ventes vous soient bonnes...

• KONAMI ET MATSUSHITA viennent de signer un accord pour le développement du premier jeu d'arcade basé sur la technologie M2.
On ignore encore tout du titre et du contenu de ce jeu, mais sa sortie est d'ores et déjà prévue pour la fin de l'année. Mais que fait Sega ?

NOUVEAUX MAGASINS
DIEPPE - 4, rue Saint Remy
ANNECY - 3, rue de la PAIX
CLERMONT FERRAND - 114, Bd Gustave Flaubert
TROYES - 34, rue du Gl. Saussier
LILLE - 41, rue de la Clé
MONTPELLIER - 27, rue Saint Guilhem
MELUN - 14, Av. du Gl. De Gaulle

OUVERTURES PROCHAINES COURBEVOIE - MOULIN - POINTE à PITRE - FORT de FRANCE
Le PUY - PERPIGNAN - MENTON

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "un CD de Demo et un pad"

1990,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - Albert Odyssey - Gunbird
Dark Savior - Dragon Ball Z
Olympic Games Vol.1 - Alien Trilogy
Darius Gaiden - Guardian Heroes
Slam'n Jam 96 - Virtual Open Tennis

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

PLAYSTATION

PlayStation

Console PLAYSTATION FANATIC TOUR
livrée avec un Sweat-shirt SONY
*dans la limite des stocks disponble

1990,00 Frs*
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

NBA Live 96 - Formula One - Adidas Power Soccer
Chronicle of the sword - Wiew Point - Myst
John Madden Foot 96 - Olympic Soccer - Sidewinder
Resident Evil - Olympic Games Vol.1
Dragon Ball z (VF) - Offensive

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- **10 TROYES** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **11 NARBONNE** - Tél: 68 32 07 60 - **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26
- **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01
- **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30 - **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94
- **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90 - **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72
- **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19 -**34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 -**38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25
- **39 MONTPELLIER** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79
- **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !** - **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14
- **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33 - **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **59 LILLE** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !**
- **60 CREIL** - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !** - **63 CLERMONT-FERRAND** - Tél: 73 28 93 37 **Nouveau !** - Serveur 36 68 22 06 - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61
- **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81 - **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50
- **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75 71 Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **74 ANNECY** - Tél: 50 51 44 98 **Nouveau !** - **74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75
- **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10 -**76 DIEPPE** - Tél: 35 84 63 90 **Nouveau !** - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33
- **77 MELUN** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40
- **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18 - **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61
- **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

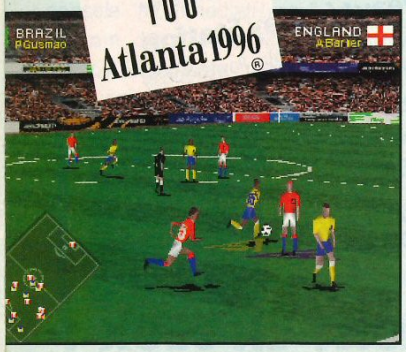
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-....: la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

LES JEUX O D'ATLANTA

ÉDITEUR: SILICON DREAMS

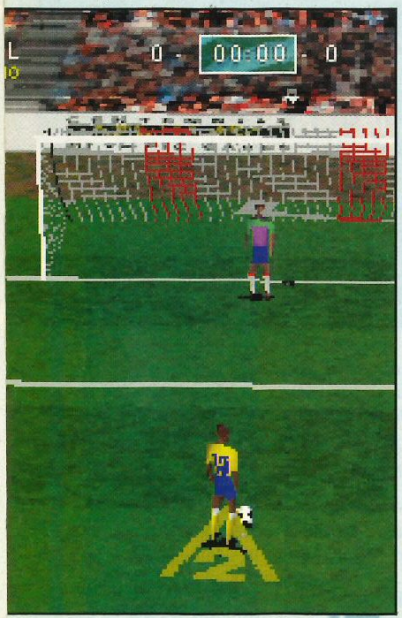
Le 19 juillet prochain, les XXVI Jeux olympiques débuteront à Atlanta. Plus de 10 000 athlètes de 196 nations seront présents pour battre de nouveaux records. Si vous êtes petit, fluet et pas sportif pour un

US Gold détient depuis déjà plusieurs années la licence exclusive des Jeux olympiques. A l'occasion de ces nouveaux J.O. d'Atlanta, qui marquent également le centenaire de cet événement sportif, US Gold a acquis son propre studio de développement implanté à Banbury en Angleterre. Ce studio, nommé Silicon Dreams, s'est intégralement consacré aux deux jeux approuvés par le Comité olympique d'Atlanta.



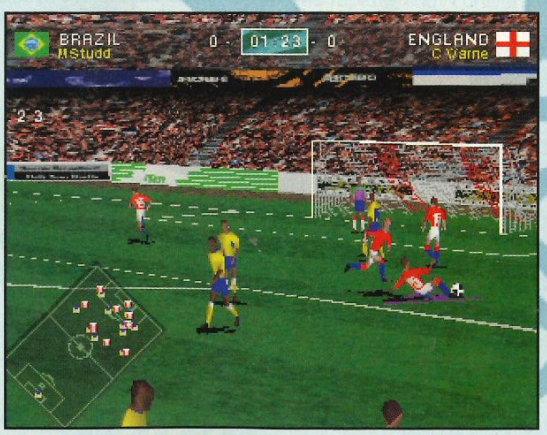
Olympic Soccer. Dix-huit angles de vue différents sont proposés.

Un tir au but vu de derrière le goal. Le suspense atteint des sommets!



Des repères de couleur sous les joueurs indiquent clairement la direction du but adverse.

L'intro est réalisée en images de synthèse.



Le radar à gauche permet de bien visualiser l'emplacement des joueurs.

Organisation des troupes avant le coup franc!

Olympic Soccer

Parlons football tout d'abord avec Olympic Soccer, qui sortira sur Playstation, Saturn et 3DO en juin prochain. Toute l'équipe de Silicon Dreams est fan de football, et tous s'accordent à dire que l'essentiel pour un bon jeu de foot, c'est avant tout sa jouabilité. Depuis dix-huit mois, l'équipe travaille nuit et jour pour tenir le pari d'un jeu de foot de haute qualité. Il en va ainsi de l'environnement graphique, entièrement réalisé en 3D temps réel, du ballon et des joueurs, modélisés à l'aide de polygones 3D, ce qui permet d'adopter de multiples angles de vue et d'inclure moult animations. Celles-ci ont d'ailleurs été réalisées en combinant deux formules: la Motion Capture et la technique d'animation traditionnelle par ordinateur afin que les mouvements soient réalistes, mais aussi bien reproduits en les accentuant sous ordinateur. Cette animation est par ailleurs très rapide puisque le jeu fonctionne à un rythme de d'environ quarante images par seconde, d'où une animation d'une fluidité impressionnante. Les joueurs disposent d'un

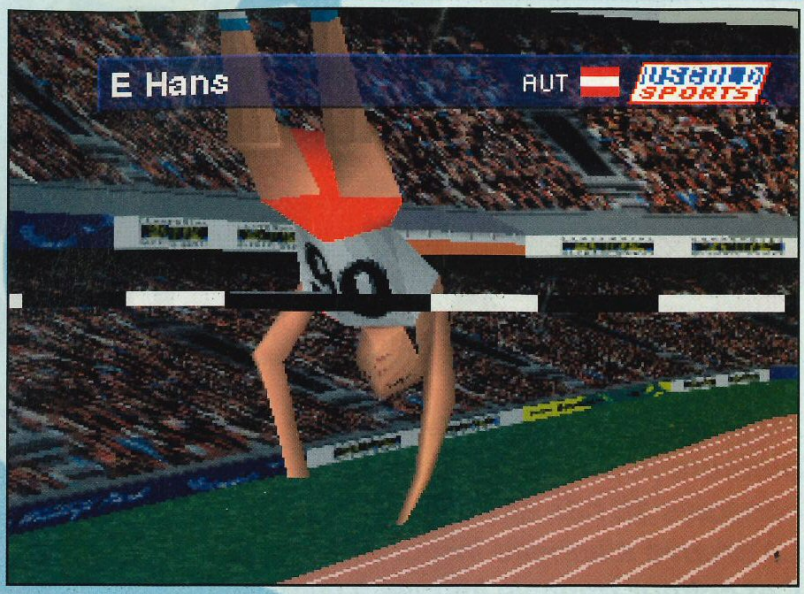
Une vue de haut très large mais assez claire.

LYMPIQUES VIA US GOLD

DISTRIBUTEUR: US GOLD

sou, vous serez quand même autorisé à concourir aux différentes épreuves de ces J.O... sur vos consoles. Avec Olympic Soccer et Olympic Games, la sueur va perler sous vos aisselles!

Elvira

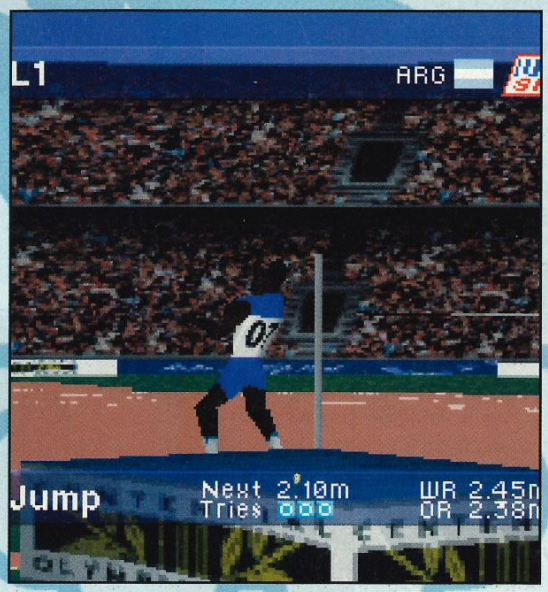


Olympic Games. Le saut à la perche.

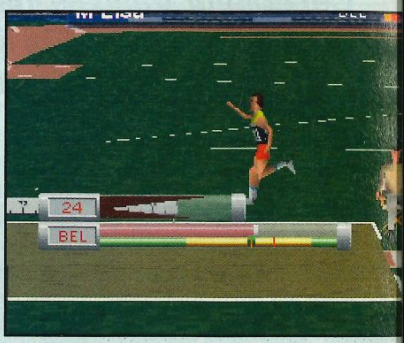
panel de vingt mouvements et peuvent réaliser des enchaînements complexes. Six perspectives différentes, soit dix-huit angles de vue (dont une caméra totalement libre pour les Replays), sont disponibles. Huit formations stratégiques sont proposées et s'avèrent modifiables à volonté. Côté sonore, les commentaires sont assurés par Alan Green, une vedette de la radio anglaise, et seront sous-titrés en français dans la version finale. Dernier détail, et pas des moindres, vous pourrez jouer à quatre simultanément avec le Multitap.

Olympic Games

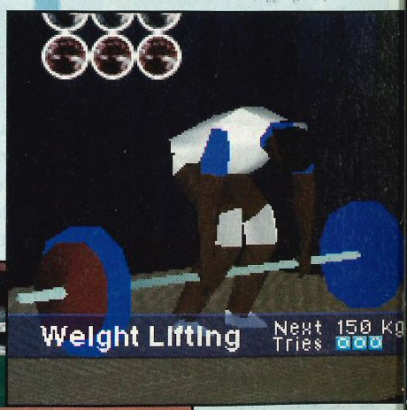
Le jeu des Jeux olympiques sortira quant à lui en juillet prochain sur Playstation, Saturn et 3DO. Au programme, pas moins de dix-huit épreuves des J.O.: 100 m et 400 m, javelot, disque, lancer de marteau, escrime, natation, haltérophilie, saut en longueur, en hauteur, saut à la perche, triple saut, balltrap, tir sur cible, tir à l'arc... Différents modes de jeu permettent tout aussi bien de s'entraîner ou de concourir, avec une qualification obligatoire pour passer d'une épreuve à l'autre. Tous les graphismes, des décors aux joueurs, sont en 3D polygonale texturée avec une animation combinant, elle aussi, Motion Capture et travail sur ordinateur. L'intro, très sympa, est en images de synthèse. Vous pourrez bien sûr jouer à plusieurs, à tour de rôle. Endurcissez vos doigts dès à présent car pour gagner il faut s'acharner sur deux boutons du paddle en pianotant comme un maboul!



Le saut en hauteur.

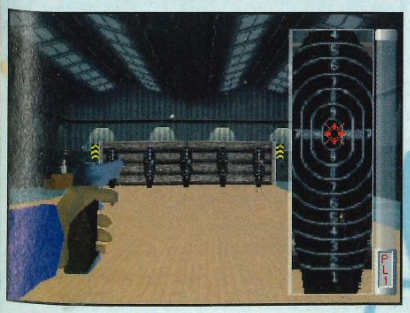


Le saut en longueur.



Haltérophilie.

La fin de la course.



Le tir sur cible.

INFOGRAMES

DE LA BULLE AUX PIXELS

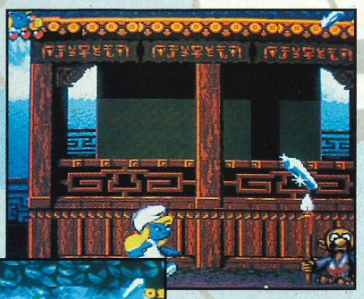
Mais oui, il existe encore des éditeurs pour bichonner nos consoles 16 bits et nos portables! La preuve s'appelle Infogrames. Cet éditeur français installé à Lyon est le spécialiste des licences de héros de bandes dessinées.

Elvira

Astérix, les Schtroumpfs, Tintin et Spirou ont déjà fait un tour du côté de nos consoles grâce au labeur acharné de cet éditeur. Et ce n'est pas fini, car Les Schtroumpfs autour du monde nous sont promis pour cet été et Tintin 2 pour la fin de l'année! Sans omettre Spirou sur Super Nintendo et Game Boy, ainsi que Tintin au Tibet sur Game boy qui sortiront le mois prochain. BD et jeux vidéo: un cocktail de rêve à consommer sans modération...

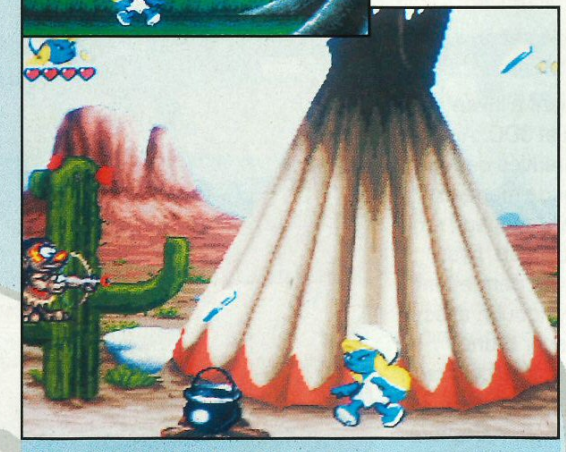
Les Schtroumpfs autour du monde

Un couple bien singulier voyage à travers le monde. Leurs noms: le Schtroumpf curieux et la Schtroumpfette. Signes distinctifs: petits et bleus avec de grands bonnets blancs. Manie: se mettre toujours dans de sales schtroumpfs! Les deux lutins ont pénétré en douce dans le labo du Grand Schtroumpf pour regarder de plus près le Cristal magique, qui aurait le pouvoir de téléporter dans le temps et l'espace... Evidemment, le cristal se brise et les deux Schtroumpfs partent à la découverte du monde. A vous de choisir dans le tableau d'options lequel des deux lutins sera votre héros. Pour rentrer chez eux, il leur faudra retrouver les fragments du cristal dispersés sur différents continents. Au passage, les petits écolos s'aperçoivent que la pollution ravage notre planète et décident alors de nettoyer la Terre de ses déchets et tristes résidus.



Un fragment de cristal bien protégé.

Les Schtroumpfs autour du monde sont attendus pour cet été.



Un saut sur la tête dégomme les ennemis.

Spirou à la recherche d'une potion dans la jungle palombienne (SNIN).

Spirou (GB, juin 1996).

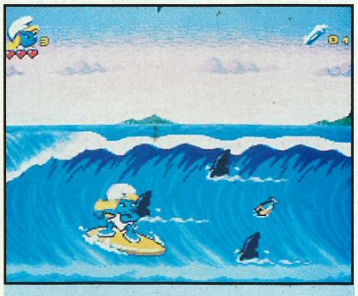
DES ACTIONS SCHTROUMPFANTES

Nos héros, la gracieuse Schtroumpfette et le Schtroumpf curieux, bénéficient d'un panel d'actions impressionnant pour mener à bien leur quête. Avec environ deux cent cinquante phases d'animation chacun, ils peuvent sauter plus ou moins loin, nager, voler, surfer...

Donner un coup de pied permet de dévoiler certains fragments de cristal.

Des fonds sous-marins enrichis d'effets de lumière.

Le flamand-stop fonctionne pas mal.



Quelle classe, cette Schtroumpfette!

Une bien rude tâche... Au programme de leur circuit: le pôle Nord, l'Afrique, l'Asie, l'Amérique du Sud, l'Amérique du Nord et l'Australie, soit dix-huit longs niveaux variés plus des tableaux-bonus à dénicher. Les Schtroumpfs peuvent marcher, grimper, nager, sauter, donner des coups de pied, voler, surfer et même rétrécir grâce à une potion magique! Cette aventure inédite des Schtroumpfs nous est promise pour juillet sur Game Boy et Game Gear et pour le mois d'août sur Super Nintendo et Megadrive.

Tintin au Tibet, Spirou et Tintin 2

173 millions d'albums vendus dans le monde, 4 millions d'albums vendus chaque année, une BD traduite en 52 langues: Tintin est décidément un héros dont la notoriété n'est plus à prouver. Après Tintin au Tibet, Infogrames concocte un nouveau jeu dédié au reporter belge. Il est également question de cristal dans cette prochaine aventure de Tintin, nommée pour le moment Tintin 2, et dont la sortie est prévue pour la fin 1996 sur SNIN, MD et les portables. Nous n'avons hélas nulle photo à vous montrer, mais sachez que cette nouvelle aventure sera un mixage des albums "Le Temple du Soleil" et "Les Sept Boules de cristal". Le principe du jeu sera identique à celui de Tintin au Tibet avec des phases d'aventure, d'action, de réfléxion et de plates-formes. Non, les 16 bits ne sont pas encore enterrées! Par ailleurs, la Game Boy accueillera à son tour Tintin au Tibet dès le mois prochain. Cette mouture sur portable, dotée de mots de passe, reprend les mêmes niveaux que la version SNIN déjà testée avec toujours autant d'action et une difficulté bien dosée.

L'été sera quant à lui placé sous le signe de Spirou car Infogrames et Acclaim (distributeur du jeu) lancent une grande opération de promotion pour la sortie de ce jeu sur SNIN et GB en juin prochain. Avec quarante-cinq titres parus depuis 1950, Spirou est bien connu dans nos contrées. Les différents personnages et l'ambiance du jeu sont fidèles à l'esprit des BD. Quant à l'histoire, il s'agit d'un mixage de différents albums mettant en scène Cyanure. La version SNIN est identique à la version MD testée dans le C+ 45, avec des graphismes un peu plus soignés. Spirou est sur les traces du comte de Champignac, enlevé par le l'empoisonnant Cyanure. Le groom de choc devra se rendre à New York et en Palombie, en se servant des inventions de Champignac. Ses amis Spip l'écureil et le blond Fantasio l'aideront dans sa tâche.

Infogrames est dores et déjà en train de travailler sur de nouveaux projets mettant en scène des héros de BD sur les consoles 32 bits et la Nintendo 64.

EDITH PROTIÈRE, SCHTROUMPFETTE EN CHEF

Producteur exécutif des projets Infogrames, Edith Protière a bien voulu répondre à nos questions et nous dévoiler un peu le contenu du prochain titre, Les Schtroumpfs autour du monde.

CONSOLES+: Est-ce l'équipe d'Infogrames qui a intégralement assuré la réalisation de de ce jeu?

EDITH PROTIERE: Avec Spirou, Tintin au Tibet, Tintin 2 et les nouveaux projets sur lesquels nous travaillons déjà, nous n'avions pas la possibilité de gérer toute la programmation de ce nouveau Schtroumpf. Notre équipe a monté le projet, défini le jeu, suivi son déroulement et enfin vérifié sa jouabilité. Mais c'est Virtual Studio, un éditeur tiers, qui s'est chargé de la programmation.

C+: L'histoire de ce jeu est-elle basée sur un album précis des Schtroumpfs?

E.P.: Non. Nous avons voulu faire quelque chose de tout à fait différent. Notre inspiration vient d'épisodes tirés d'une série de cassettes vidéo, "Les Schtroumphs dans le temps" et "Les Schtroumphs autour du monde". Ainsi, le jeu propose un gameplay varié et tout à fait novateur par rapport au précédent.

C+: S'agit-il d'un jeu de plates-formes à 100%?

E.P.: Le jeu démarre de façon classique, mais la difficulté s'accroît vite, avec une grande part de réflexion. Etant donné le nombre d'actions que peuvent réaliser les deux héros, il ne s'agit vraiment pas d'un classique jeu de plates-formes.

C+: Le Schtroumpf curieux et la Schtroumpfette ont-ils des capacités différentes?

E.P.: Ils possèdent tous les deux le même panel d'actions, mais ne les réalisent pas de la même manière. Par exemple, le Schtroumph curieux est plus vif et la Schtroumphette court de façon différente.

C+: Infogrames continuera-t-il de développer des jeux basés sur des licences de héros de bande dessinée?

E.P.: Il n'y a pas que des jeux mettant en scène des héros de BD dans nos projets en cours, mais ils sont toujours présents, bien sûr, et de nouvelles licences viennent agrandir la famille.

L'équipe d'Infogrames. Edith Protière est debout au deuxième rang.

Spirou (SNIN, juin 1996).

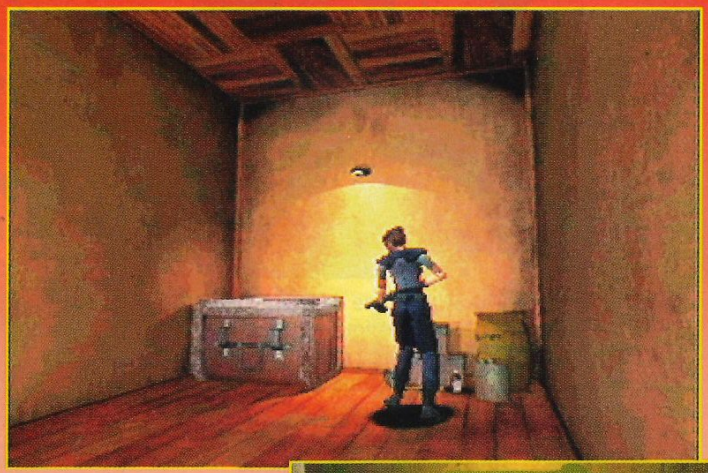
Tintin au Tibet (GB, juin 1996).

Le sous-écran d'inventaire et le plan du niveau exploré actuellement.

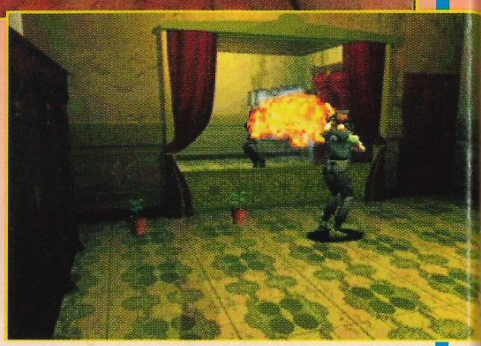
Resident Evil

CAPCOM/ PLAYSTATION AVENTURE juin

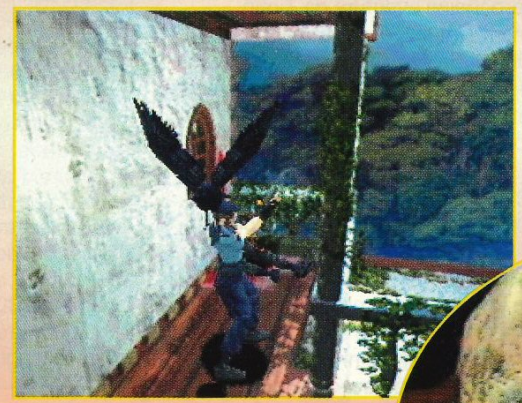
Matez-moi un peu ça! Ça ressemble à un jeu d'aventure avec deux héros d'élite proposés au départ, des dizaines de pièces à explorer pour ramasser des indices et une foule d'objets utiles à combiner. Ça a le goût des jeux d'aventure avec des séquences cinématiques bien angoissantes et de nombreuses voix en anglais (sous-titrées en version française). Ça a la volupté des jeux d'aventure avec des ennemis gore à souhait qu'il vous faudra exploser au bazooka, au revolver, au shot-gun, au magnum Python ou au couteau en semant des flaques de sang sur votre passage... Non! non! n'offrez pas tout de suite votre bonne vieille paire d'yeux à un zombie de passage car tous les graphismes en imposent avec des angles de vue en 3D façon Alone in the Dark, sertis d'effets de couleur et de lumière du plus bel effet! L'animation n'est pas en reste et s'avère très soignée. Ce manoir du diable semble ne plus abriter un seul survivant: ni les chercheurs du labo gouvernemental, ni l'équipe qui est venue à leur secours ne peuvent raconter ce qui s'est passé... Seuls des cahiers de note dénichés vous permettront de dénouer l'intrigue de ces lieux et de savoir ce qui s'est passé... si vous associez les bonnes clefs avec les bonnes portes, si vous poussez certains meubles pour accéder à des passages secrets, si vous résolvez les énigmes, si vous battez les boss... Bref, si vous êtes partant pour du jeu d'aventure, et du bon et long, qui vous vampirisera sans doute et vous obsédera pas mal de temps. On tire le test à la courte paille, les gars?



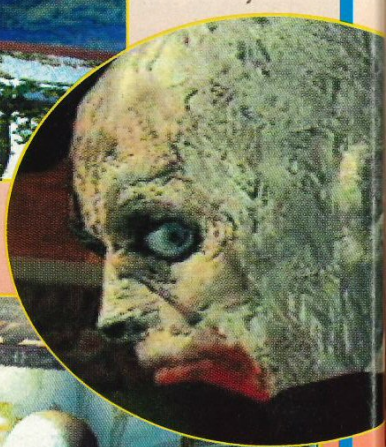
Une pièce de sauvegarde par étage permet d'enregistrer votre avancée sur la machine à écrire et de ranger certains objets dans le coffre.



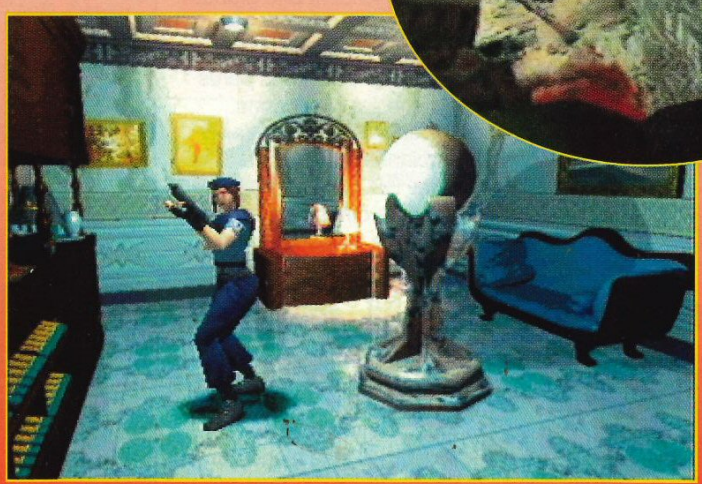
Les différentes herbes vous requinquent et peuvent se combiner.



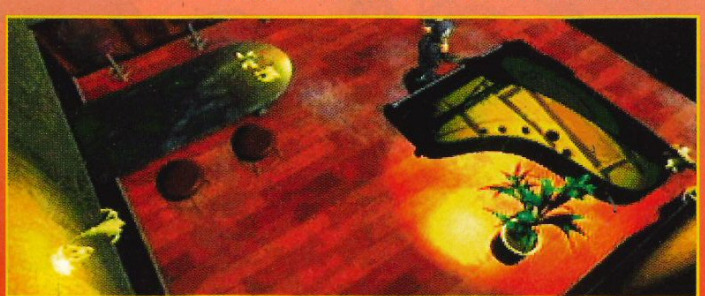
Votre pote s'est fait bouffer par les corbeaux. Du pur Hitchcock...



Vous l'avez dérangé pendant son repas...



La croix du paddle permet de tirer dans différentes directions.

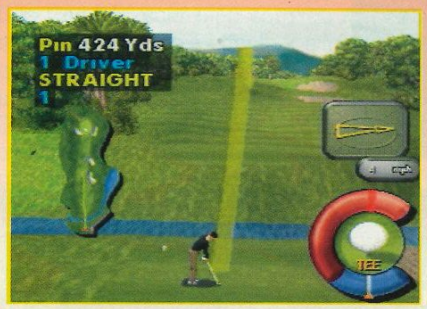


Trouvez la partition, jouez du piano et le passage secret s'ouvrira.

Actua Golf

La dernière simulation sportive de la série Actua Sports, de Gremlin, est dédiée au golf. Tout l'environnement du jeu est en 3D, réaliste et détaillé, et une caméra libre vous permet d'explorer le parcours avant de jouer. Les creux et bosses sont ainsi étudiés – avec les commentaires et conseils du caddie, en anglais, si vous l'avez demandé –, afin d'établir les paramètres pour vos coups. Vous pouvez même parfois activer trois caméras simultanément sur votre écran. Les options, nombreuses, montrent bien qu'il ne s'agit vraiment pas d'un jeu pour les profanes: du Practice au Championnat, toutes les règles officielles du golf sont scrupuleusement respectées... et le système des options est entièrement paramétrable. Le jeu propose en outre une option Multijoueur, une sauvegarde, une animation en Motion Capture, et des images vidéo de vrais golfeurs. A dédier semble-t-il aux puristes les plus exigeants.

FUNSOFT/PLAYSTATION
GOLF
juin



La barre de direction change de couleur pour indiquer l'angle idéal.

Différents modes de jeu agrémentent le plaisir.

Si vous savez jouer un peu au golf, vous vous rendrez compte que les actions sont très précises.

Une caméra libre permet d'étudier les dénivellations du parcours.

LA CONCURRENCE EST IMPITOYABLE ! C'EST VRAI ...

3615 Consol plus

* 2,23 F la mn

Ce serveur est indépendant du service minitel

... NOUS SOMMES IMPITOYABLES !

PLAYSTATION

STREET FIGHTER ALPHA	369 F + 0F
ADIDAS POWER SOCCER	349 F + 0F
JACK IS BACK (ALONE 2 EN VF)	349 F + 0F
FADE TO BLACK	369 F + 0F
SHELLSHOCK	349 F + 0F
SPACE HULK	369 F + 0F
RIDGE RACER REVOLUTION	369 F + 0F
TOSHINDEN 2	369 F + 0F
NBA LIVE 96	369 F + 0F
NEED FOR SPEED	369 F + 0F
IN THE HUNT	349 F + 0F
PANZER GENERAL	349 F + 0F
CYBERIA (VF)	349 F + 0F
DARKSTALKERS	369 F + 0F
CHRONICLE OF THE SWORD	369 F + 0F
DRAGONBALL Z (sous reserve)	369 F + 0F
VIEWPOINT	369 F + 0F
NBA IN THE ZONE	349 F + 0F
ALIEN TRILOGY	349 F + 0F
NHL FACE OFF	349 F + 0F
MYST	349 F + 0F
NFL GAMEDAY	349 F + 0F
WING COMMANDER 3 (VF)	369 F + 0F
TOTAL NBA 96	369 F + 0F
ROAD RASH	369 F + 0F
MADDEN 96	369 F + 0F
DESCENT	349 F + 0F
ZERO DIVIDE	299 F + 0F
ACTUA SOCCER	299 F + 0F
TRUE PINBALL	349 F + 0F

+ TOUS LES AUTRES A DECOUVRIR SUR 3615 CONSOLPLUS

SATURN

GOLDEN AXE	369 F + 0F
GEX	349 F + 0F
ALIEN TRILOGY	369 F + 0F
GUARDIAN HERO	369 F + 0F
THE HORDE	369 F + 0F
VIRTUAL TENNIS	369 F + 0F
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	349 F + 0F
X-MEN	369 F + 0F
STREET FIGHTER ALPHA	399 F + 0F
VAMPIRE HUNTER (NIGHT WARRIOR)	399 F + 0F
TRUE PINBALL	349 F + 0F
STRIKER 96	369 F + 0F
ALONE 2 (JACK IS BACK)	349 F + 0F
RETURN FIRE	369 F + 0F
PROJECT OVERKILL	369 F + 0F
SHELLSHOCK	349 F + 0F
DISCWORLD	369 F + 0F
DESTRUCTION DERBY	369 F + 0F
PANZER DRAGOON 2	369 F + 0F
EURO 96 (ACTUA SOCCER)	369 F + 0F

NOUVEAU ET UNIQUE !!!
REVEND CASH (CONTRE UN CHEQUE)
Rachat :
Jeux Playstation : 100/130/150/190 Francs
Jeux Saturn : 100/130/150/190 Francs
Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs
Jeux Megadrive : 50/70/130/150 Francs
GARANTIE DE PAIEMENT
DELAI MAXIMUM : UNE SEMAINE

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION
A DES PRIX DELIRE !!!
(garantie 3 mois)

PLAYSTATION Jap et US + 1 JEU	1590 F + 0F
PLAYSTATION Euro + CD démo	1590 F + 0F
SATURN EURO + 1 JEU	1690 F + 0F
MEGADRIVE + 1 jeu +1 pad (à partir de)	249 F + 0F
S. NINTENDO + 1 pad (à partir de)	299 F + 0F
3 D.O + 1 JEU	990 F + 0F

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION PAL + CD Démo	1990 F + 0F
PLAYSTATION PAL + ACTUA SOCCER	2190 F + 0F
PLAYSTATION US + Kit Multi-Jeu	2590 F + 0F
SATURN PAL+ 1 PAD	1990 F + 0F
SATURN JAP+ 1 PAD	2290 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

MATERIEL ET ACCESSOIRES SATURN

CARTE MEMOIRE SEGA	349 F + 0F
ACTION REPLAY (ADAPT+MEM+ARP)	369 F + 0F
CARTE VIDEO SATURN (FILMS CD!)	1190 F + 0F
ARCAD RACER (VOLANT)	449 F + 0F
CARTE PHOTO CD (PHOTO EN CD)	169 F + 0F
ADAPT JEUX ETRANGERS	199 F + 0F
MANETTE TURBO ET SLOW	99 F + 0F

MATERIEL ET ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL	169 F + 0F
MEMORY CARD	169 F + 0F
CABLE LINK	99 F + 0F
SOURIS	199F + 0F
PAD TURBO/RALENTI	129 F + 0F
VOLANT + PEDALE + BOITE VIT	529 F + 0F

Les frais de port : c'est nul !
0 Francs*
* à partir de 100 Francs d'achat
3615 Consolplus
Depuis 5 ans déjà ... petits prix + port gratuit = Les moins chers de France

TÉL. 92 02 06 04

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Mai 96

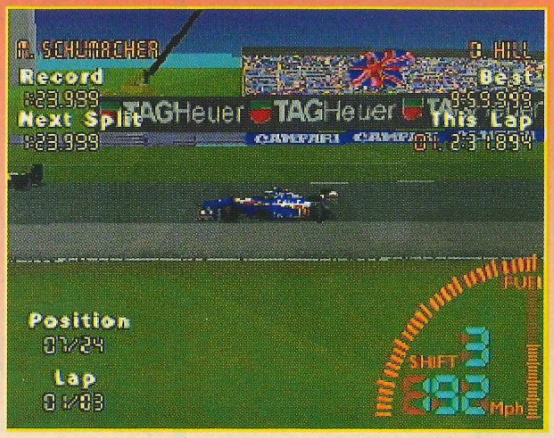
*frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs sinon + 20 F

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAMES 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

Formula One World Championship

Avec les grandes vacances vient le temps du soleil, de la plage, de la bronzette... et des simulations de course de formule 1. C'est sur un projet de ce type que travaille actuellement Psygnosis. En principe, le jeu devrait être disponible pour le mois de juillet. Psygnosis, grâce à la licence officielle du championnat du monde de F1, peut inclure dans cette simulation les treize écuries officielles du championnat ainsi que trente-cinq des meilleurs pilotes mondiaux. Comme dans la réalité, ils se mesureront sur les dix-sept circuits que compte cette formidable compétition. Dix vues sont disponibles, et même si certaines sont injouables, elles n'en restent pas moins très spectaculaires.

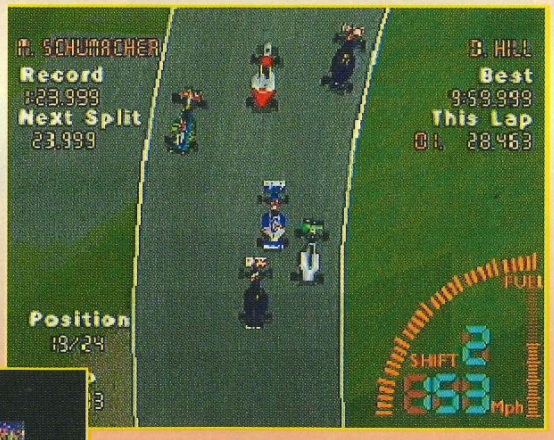
Mais ce n'est pas tout: l'éditeur anglais a décidé d'inclure dans le jeu les moindres détails d'une course réelle. Ainsi, chaque circuit et éléments visuels des décors que l'on trouve dans la réalité apparaissent dans le jeu! Du grand art. Pour l'instant, deux joueurs en link peuvent s'affronter sur deux télés et deux consoles, mais Psygnosis prévoit l'ajout d'un mode spécial où quatre joueurs s'affronteront en écran splitté sur deux consoles. L'été sera chaud.



Il est possible de choisir des vues de type TV où les caméras sont disposées tout le long du circuit.

PSYGNOSIS/PLAYSTATION
SIMULATION DE F1
juillet

Une des dix vues disponibles à tout instant de la partie. Si celle-ci n'est pas vraiment jouable, elle est tout de même très impressionnante.



En vue verticale, on apprécie mieux la position de sa voiture sur le circuit, mais on ne peut pas anticiper les virages.

Plusieurs modes d'affichage sont proposés: normal, 16/9e ou, comme ici, en haute résolution. L'écran de jeu est alors plus petit mais le rendu des graphismes est meilleur.

Les passages à la corde sont redoutables: ça passe ou ça casse!

Trente-cinq des meilleurs pilotes des treize écuries officielles vous attendent dans cette similation.

Vampire

Aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est à la conversion du premier épisode des aventures de nos bestioles fantastiques que les possesseurs de Playstation ont droit, et non au deuxième volet, j'ai nommé Darkstalker's Revenge, déjà développé et disponible sur Saturn. Dix personnages sont sélectionnables: Felicia, une femme féline, Sasquatch, un genre d'abominable homme des neiges, Demitri le vampire, Gallon, un loup rapide et sans pitié, Victor, le sosie de Frankenstein, Zabel le zombie, Morrigan, une femme ailée, Anakaris, un pote de Toutânkhamon, Bishamon, un samouraï hors du commun, et, enfin, Aulbath, la créature du marais. Les deux boss, Phobos et Pyron, ne sont bien sûr pas sélectionnables. Vampire est un jeu de baston en 2D qui reprend le principe de Street Fighter, avec un système de Furies comme on le connaît déjà dans les ultimes versions de ce dernier. Des Combos sont bien entendu réalisables, et certains seront plus faciles à effectuer avec certains personnages qu'avec d'autres. Avec Félicia, par exemple, c'est chose aisée, quand maîtriser ce type d'enchaînement avec Sasquatch vous demandera plus de boulot. Le jeu est assez bien réalisé. On regrettera seulement que ce ne soit pas Darkstalker's Revenge qui soit accueilli sur Playstation: il propose davantage de personnages et de coups spéciaux, ainsi que des niveaux pour les Furies.

L'expression des combattants après qu'ils ont encaissé un coup spécial est plutôt comique. Regardez la tête que fait Sasquatch.

Il est possible de transformer l'adversaire dans sa version la plus basique. Gallon par exemple se retrouve dans la peau d'un petit roquet, genre tekkel.

Lorsque Bishamon met en œuvre sa Fury, une main sort de son abdomen pour étreindre l'adversaire.

On peut exécuter jusqu'à plus de dix Combos!

Les Furies sont en général en général très impressionnantes, notamment celle de Sasquatch.

La plupart des coups spéciaux sont très proches de ceux qu'exécutent les mythiques personnages de Street Fighter. Pour preuve ce coup de Demitri, très proche du célèbre Dragon Punch.

Bien sûr, l'hémoglobine n'a pas été censurée. Les coups d'épée provoqueront d'abondantes hémorragies.

CAPCOM/PLAYSTATION
BASTON 2D
juillet

Le premier boss est plutôt du genre coriace.

Skeleton Warriors

Cette course à moto en 3D est très fluide.

VIRGIN/SATURN
BEAT-THEM-ALL
juin

Que diriez-vous d'une petite promenade dans le monde des squelettes guerriers? Sur votre route, linéaire, des monstres en tout genre vous attendent et bloquent votre progression tant que vous ne les avez pas dégommés, selon le principe classique des beat'em all. Votre héros ne se défend pas trop mal grâce à son épée et son flingue multidirectionnel, dont les munitions, variées, se récupèrent au fil des niveaux. Il peut également se baisser, et tirer dans cette position, sauter et courir. Des boss, ainsi que quelques niveaux spéciaux en 3D (comme une course à moto vraiment sympathique) viennent donner du piment à l'aventure. Le théâtre de vos affrontements bénéficie de superbes effets de lumière variant au gré des conditions météorologiques. Sachez enfin que le nettoyage systématique de l'endroit est une tâche assez ardue, certains ennemis placés au second plan vous envoyant même des projectiles! De plus amples explications le mois prochain...

Dans cette cave, des méduses volantes vous bombardent de miniprojectiles.

Le tir de base, bleu, est multidirectionnel. Le tir rouge est plus puissant.

Sous la neige, vous rencontrerez ces squelettes verts, très féroces. Tâchez de les canarder à distance.

Ramassez les options de vie, de munitions, etc., que laissent les ennemis dégommés... sinon ils reprennent vie!

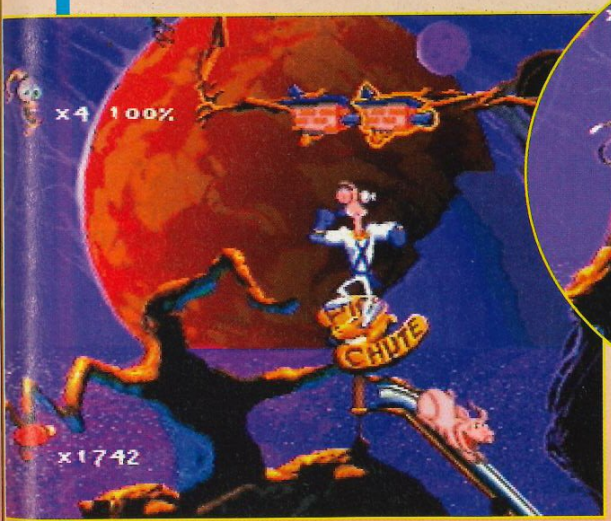
L'invincibilité fait, bien sûr, partie des options.

Earthworm Jim 2

Le slime permet de s'accrocher aux plafonds verts et baveux.

VIRGIN/SATURN
PLATES-FORMES
juin

Non content d'avoir fait son retour sur 16 bits, le ver de terre le plus célèbre de l'univers des jeux vidéo veut pointer chez les grands! Le voici donc sur Saturn dans une mouture similaire à la version Megadrive, mais avec de nouvelles pages d'introduction, des graphismes encore plus beaux, une musique et des bruitages qui prennent de l'ampleur et une animation toujours aussi fluide! Earthworm Jim est de nouveau en quête de sa princesse, encore une fois enlevée par Psycrow, et il va devoir traverser une vingtaine de niveaux délirants pour voler à son secours. Outre son fouet et ses pistolets, notre ver vedette dispose d'un slime qui lui permet de s'accrocher à certains plafonds. Il devra, pour accomplir sa mission, voler grâce à sa tête remplie d'hélium, pousser une montgolfière, faire rebondir des chiots à l'aide d'un Marshmallow, porter une vache... L'absurde est toujours de rigueur, et le fun au rendez-vous. Et le système de mots de passe est appréciable...



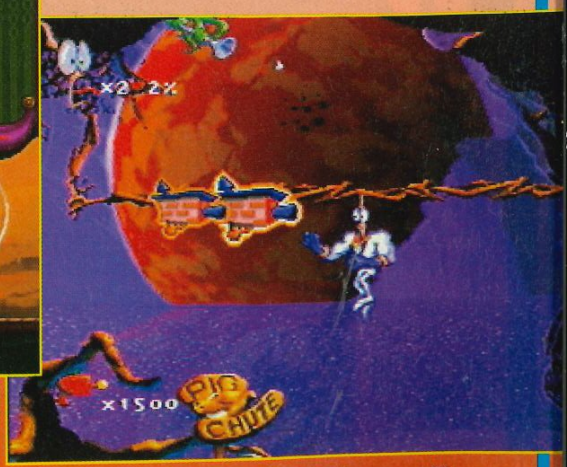
Portez le cochon jusqu'à la rampe, et il libérera le passage en tombant...

Ce Pas-beau est meurtrier... A vous de trouver la parade adéquate!

Les chiots et les bombes doivent rebondir sur votre Marsmallow. Ces dernières détruiront le lanceur.

Faites gaffe où vous mettez les pieds.

Petite téléportation pour un One-up. Gare aux chutes de mémés.



Earthworm s'agrippe toujours aux filins.

Quelques armes et leurs munitions.

Po'ed

Un grand coup de couleurs fluo pour ce Doom "burlesque" avec des graphismes d'un vert bien pétant et au rouge plus gore tu meurs! Ici, pas de couloirs sombres et étroits, ni de tir à vue solennel. Personne ne se prend très au sérieux dans Po'ed: ni vous, qui combattez au début avec une poêle à frire pour toute arme, ni les ennemis, au physique d'aliens callipyges et sans tronc, qui explosent de façon bien gore... Du lance-flammes à la perceuse délirante en passant par le hachoir, le lance-fusée ou le Missile Cam, vos armes seront variées et répondront aux stratégies d'attaque des ennemis: tous des extraterrestres, plutôt marrants mais moins bêtes qu'ils n'en ont l'air... Salles et couloirs en 3D mappée sont légion, et leur grande surface demande bien plus de mouvements que dans d'autres jeux du genre. Vous pouvez courir, bien sûr, et même sauter, voire voler afin d'explorer les plates-formes haut perchées, pour peu que vous ayez déniché l'option adéquate. La musique techno bien speed ajoute à l'ambiance parodique de ce jeu qui propose plusieurs niveaux de difficulté et de nombreux environnements graphiques.

Le camp d'entraînement permet de se familiariser avec toutes les options.

A mesure que vous récoltez de nouvelles armes et options, vous vous propulsez toujours plus haut et plus vite.

WARNER INTERACTIVE/ PLAYSTATION
DOOM PARODIQUE
juin

La perceuse fait dans le gore. Merci de nettoyer vos lunettes après utilisation.

A la poêle à frire initiale succède bientôt un hachoir. Le corps à corps est de rigueur.

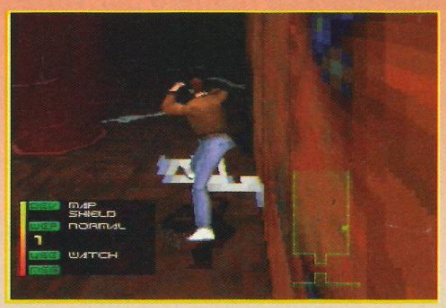
Un lance-flammes bien pratique pour les groupes d'aliens.

Fade to Black

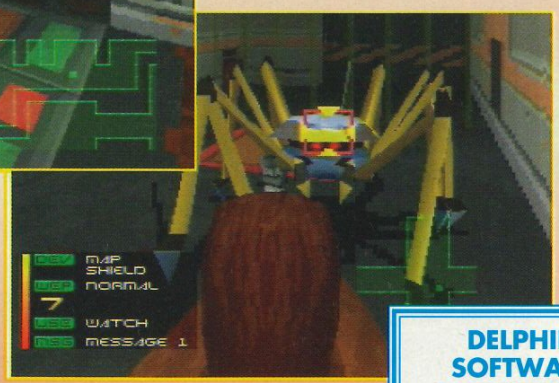
Décidément, Conrad n'est pas près de retrouver la Terre! A la fin de Flashback, son billet en poche, il croyait pouvoir jouir d'un repos salvateur dans son caisson cryogénique jusqu'à son arrivée sur notre bonne vieille planète. C'était compter sans l'opiniâtreté des Morphs, qui interceptent son vaisseau et le jettent dans leur pénitencier. C'est l'occasion d'une nouvelle aventure dans les sombres couloirs des lieux... La 3D est à l'honneur, et une caméra suit Conrad en permanence et zoome par-dessus ses épaules au moment de passer à l'action. L'animation du héros est très soignée: Conrad saute, court, dégaine et pivote sur lui-même pour agrandir son champ de vision. Il peut se déplacer de côté, se baisser, lancer des mines, ramasser des objets, compulser sa liste d'armes pour y faire le choix adéquat selon les situations qui se présentent. Treize longs niveaux composent le jeu. Aventure, action et réflexion... Prévoyez quelques nuits blanches!

En plus d'une intro plutôt réussie, de nombreuses séquences intermédiaires viennent agrémenter votre progression.

Sur quelles dalles faut-il marcher en premier pour désactiver le champ de force?



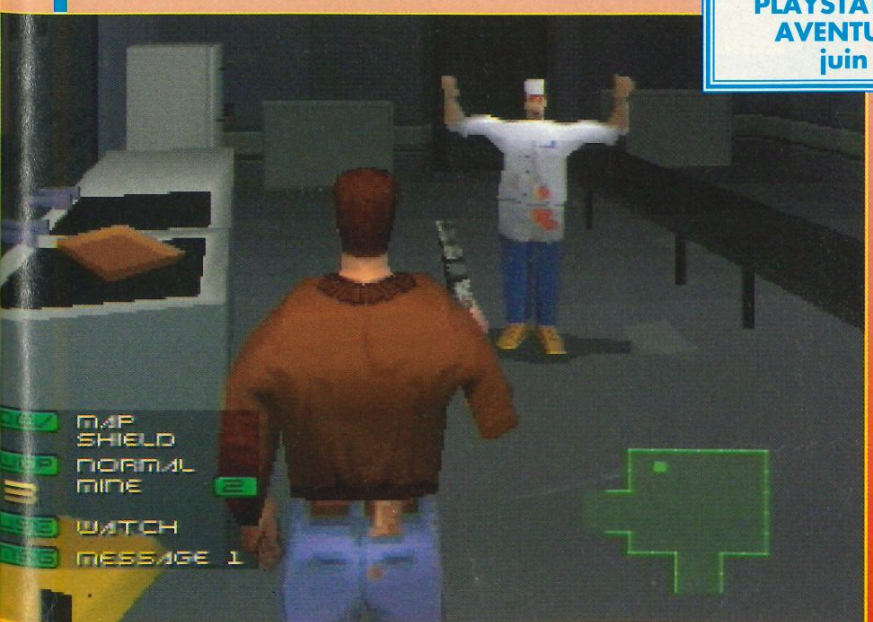
Conrad devra mettre ses talents d'acrobate à contribution pour passer certains pièges.



Oh, la jolie bébête mécanique. Faites gaffe, vous en avez une autre dans le dos.

DELPHINE SOFTWARE/ PLAYSTATION AVENTURE juin

Trouver des recharges pour votre bouclier, tel est votre destin...



Voici le premier personnage "humain" que vous rencontrerez. Alors, ami ou ennemi?

Lors des combats, la caméra zoome par-dessus les épaules de Conrad et un viseur s'affiche automatiquement.

TIPS

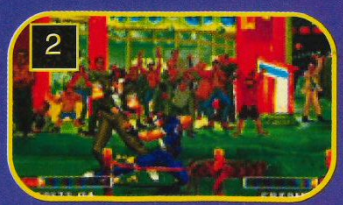
Salut, les tricheurs! Quand je pense que ce mois-ci on aurait dû tester la fameuse Nintendo 64, et que sa sortie au Japon est repoussée au 23 juin, j'enrage (mais je ne dois pas être le seul...). Enfin, pour se consoler, on a des titres forts sur les machines de Sony et de Sega. Les fans de shoot et de baston sur Saturn seront aux anges avec la sortie de Panzer Dragoon Zweï (testé dans ce numéro par votre serviteur, hé, hé, hé!) et de King of Fighters 95 (testé par Gia dans ce même numéro, ho, ho!), plus rapide encore que sa version originale sur Neo Geo. A ce propos, je suis certain de faire quelques heureux en offrant, en ouverture de cette rubrique, une double page de Combos assez destructeurs, qui fonctionnent, bien évidemment sur les deux versions (Neo Geo et Saturn). Cette formidable rubrique (oui, j'aime à m'envoyer des fleurs, et alors?) comblera par ailleurs les amateurs de plates-formes et de reptiles, qui trouveront des astuces pour Gex sur Playstation, quand les pilotes de rallye dans l'âme pourront sélectionner la course la plus ardue de Sega Rally (Lake Side) sur Saturn ou jouer avec des voitures minuscules dans Ridge Racer Revolution sur Playstation. Place à la lecture, que je vous souhaite bien bonne. Switch... on the vibes

NEO GEO SATURN — KING OF FIGHTERS 95

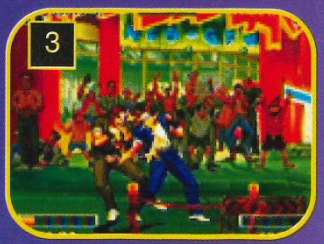
SNK, on le sait maintenant, est l'éditeur qui fait référence en matière de jeu de baston 2D. D'ailleurs, Sega vient d'accueillir KoF 95, et ce ne sera sûrement pas le dernier titre d'envergure à être converti sur la Saturn. Comme dans la quasi-totalité des jeux de baston, il existe dans King of Fighters 95 des enchaînements (ou Combos) meurtriers. Certes, il faut de l'entraînement pour les maîtriser, mais passé cette étape, ils sont tout simplement ravageurs. Voyez vous-même...

Le Combo fatal de Kyo

Sautez sur l'adversaire en effectuant un passage dans son dos avec le bouton de poing fort.



Appuyez ensuite sur Bas et pied faible...



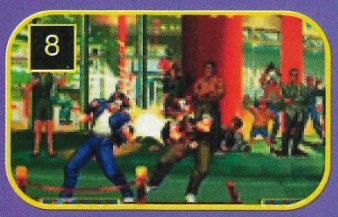
... puis sur Bas et poing fort.

Tout de suite après, enchaînez sur la boule de feu: Gauche, Diagonale Bas/Gauche, Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite et poing fort.

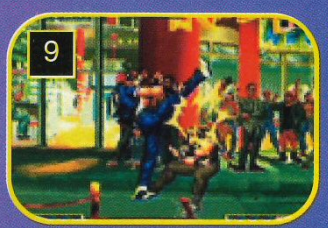
L'adversaire est K.O.

Effectuez de nouveau un passage dans le dos avec le poing fort

Enchaînez avec Bas et pied faible.



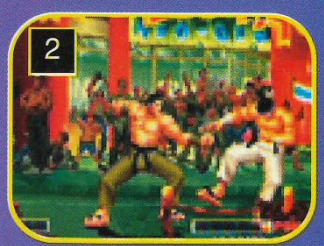
Faites de nouveau Bas et poing fort



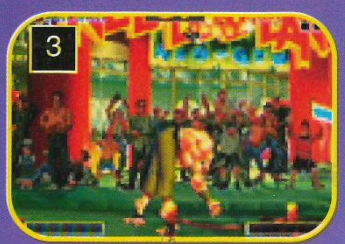
Tout de suite après, enchaînez avec: Gauche, Bas, Diagonale Bas/Gauche et pied fort. L'adversaire est mort!

Le Combo fatal de Goro

Faites pour commencer un coup de pied sauté avec le pied fort.



Enchaînez immédiatement sur poing fort.

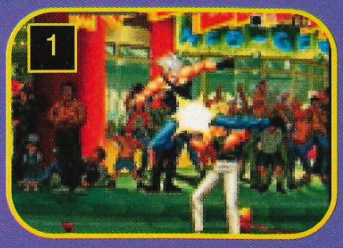


Très rapidement, faites: Gauche, Diagonale Bas/Gauche, Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite, puis poing fort.

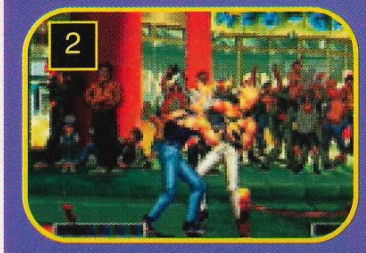
NEO GEO SATURN

KING OF FIGHTERS 95 (suite)

Les Combo fatal de Benimaru

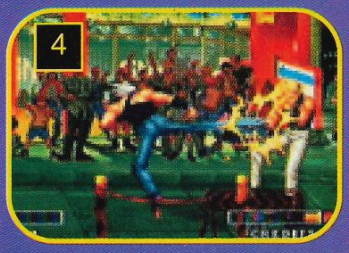


Commencez par un coup de pied sauté avec le pied fort.

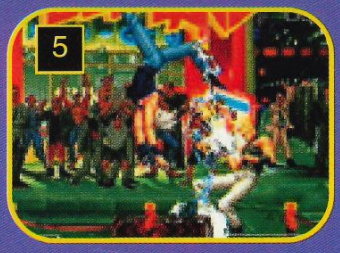


Enchaînez avec poing fort.

Puis faites: Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite et pied fort.



Appuyez ensuite sur pied fort, puis enchaînez immédiatement sur Bas.



Une fois le coup de pied placé, faites Haut et pied fort.

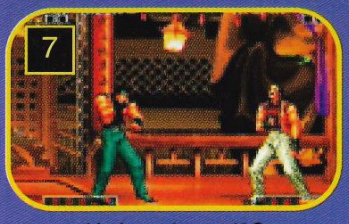
Le Combo fatals de Robert

Commencez par sauter en donnant un coup de pied fort.

Enchaînez rapidement avec un coup de poing fort en maintenant Gauche.

Le Combo fatal de Robert (suite)

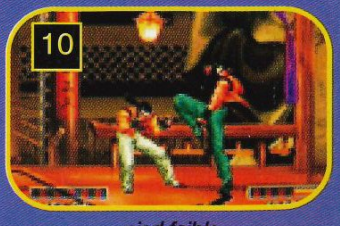
Directement: Droite et pied fort.



L'adversaire est K.O.

Enchaînez avec un coup de pied fort sauté.

Enchaînez poing fort...



... pied faible...

... pied fort...

... pied faible...

... pied fort.

Et achevez votre adversaire avec Haut et pied fort!

TIPS

SNIN — EARTHWORM JIM 2

La suite d'un des meilleurs jeux de plates-formes toutes consoles confondues est enfin distribuée, et notre ver de terre se lance dans une aventure plus délirante et loufoque que jamais. David Perry et sa bande de programmeurs fous ont inclus des Cheat Codes dans le programme, que l'on découvre au fil des mois. Aujourd'hui, voici un tip pour "skipper" les niveaux et refaire le plein d'énergie. Mais il en existe sûrement d'autres... Dès qu'on les trouve, c'est promis, on vous les donne.

Commencez une partie normalement.

Pour "skipper" les niveaux
Pendant la pause, faites:
Select, B, X, A, A, X, B, Select

Puis appuyez sur Pause, et faites le code.

Et vous voilà transporté directement dans le niveau suivant.

Pour pouvoir faire le plein d'énergie
Pendant la pause, faites: X, Select, X, B, X, Select, X, A.

Comme on peut le voir sur cette photo, les points de vie de ce cher ver de terre sont plutôt maigres. Profitez donc d'une petite pause pour entrer le code.

Hop! C'est magique, vous êtes regonflé à bloc!

SATURN — TOSHINDEN S

Toshinden a remporté un tel succès sur Playstation que Takara a pensé qu'une version pour la Saturn serait la bienvenue pour satisfaire tout le monde. Le résultat est plutôt sympathique. On a donc eu droit à un personnage supplémentaire et à une intro un peu plus étoffée. Comme sur Playstation, il existe un code qui permet d'utiliser les trois personnages secrets, Cupido, Sho et Gaïa.

Pour jouer avec les trois personnages secrets
Sur l'écran-titre, quand "Press Start Button" clignote, faites: Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche, Droite, Gauche. Si vous êtes doué, vous devriez entendre Ellis crier au moment où vous appuyez sur Start.

C'est le moment de tricoter sur le paddle.

Quand les options se mettent en place, Ellis doit se faire entendre.

Sho et Gaïa sont apparus la grille de sélection des personnages. Pour sélectionner Cupido, placez-vous sur Sho, maintenez Haut appuyé et pressez sur un des boutons.

Et voilà, Cupido est de la partie!

CONSOLES +

Tu es coincé dans un jeu? Tu craques, tu t'énerves?

Tape le 3615 TCPLUS

ou appelle le 36 68 00 64

et consulte tous les tips sur un max de jeux.

En plus, sur le 3615 TCPLUS, tu peux parler tips en direct le mercredi de 14 heures à 18 heures avec Switch, le chanmaille, et le vendredi aux mêmes horaires avec le Panda, la bête des mangas.

PLAYSTATION

TOSHINDEN 2

Il paraît que Takara prépare une version de Toshinden pour borne d'arcade. En tout cas, sa suite, déjà disponible en import et bientôt en version officielle, ne devrait logiquement pas vous décevoir. Les graphismes sont magnifiques, l'animation dépote un maximum et la jouabilité est meilleure. Jusqu'à présent, on savait que pour sélectionner Uranus, Master, Vermillon et Sho, il était nécessaire de terminer le jeu plusieurs fois de suite. Heureusement pour nous, il existe des manipulations qui facilitent la tâche.

Après la réussite du ou des tips, il faut se placer sur le Random Select et appuyez sur Select pour ralentir le défilé des personnages

Pour jouer avec Uranus et Master

A la page de présentation, au moment où les options se mettent en place, réalisez très rapidement le tip suivant: L1, L2, Triangle, R1, R2 et Carré. Un petit son devrait se faire entendre, et le curseur vire alors au bleu.

Pas la peine de faire vraiment un Reset. Servez-vous du menu Pause dans le jeu.

Uranus et Master ne seront pas visibles sur la grille de sélection des personnages, mais vous les trouverez dans le Random Select

Si la manipulation est bonne, le curseur doit prendre la couleur qu'il a sur la photo: bleu clair.

Pour jouer avec Vermillon et Sho

Toujours au moment où les options se mettent en place, faites, mais avec la deuxième manette cette fois: Carré, R2, R1, Triangle, L2, L1. Le même petit son devrait se faire entendre, et le curseur devrait devenir rouge.

Si le tip a fonctionné, le curseur doit être rouge.

Vermillon contre Sho, c'est possible! Vermillon est un personnage à l'allure décontractée. C'est facile de se la jouer cool, avec un fusil à pompe dans une main et un flingue dans l'autre.

AMICROPUCE

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81 Fax 47.20.54.80
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Figurines
Figurines de 5 Cm 48 Figurines
La figurine 15 F
Les 6 figurines 84 F
Les 12 figurines 156 F
Les 24 figurines 288 F
Les 48 figurines 528 F
Super Battle Collection 18 Fig
Vol 1 Son Gokou 69 F
Vol 2 Super Sayan Son Gokou 69 F
Vol 3 Picollo 69 F
Vol 4 Végéta 69 F
Vol 5 Trunks 69 F
Vol 6 Freezer 69 F
Vol 7 Super Sayan Végéta 69 F
Vol 8 Son Gohan 59 F
Vol 9 Super Sayan Son Gohan 69 F
Vol 10 Broly 99 F
Vol 11 Cell 69 F
Vol 12 Super Sayan Trunks 69 F
Vol 13 Super Sayan Son Gohan 69 F
Vol 14 Great Sayaman 69 F
Vol 15 Son Goten 59 F
Vol 16 Trunks 59 F
A Vol 17 Janenba 69 F
B Vol 18 Goku Ultra 69 F
Kit à monter 15 cm Gozita 149 F
Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA 99 F
Kit Monté 35 Cm 2 Fig
Vol 1 Goku Ultra 199 F
Vol 2 Gozita 199 F
Figurines de 40 Cm 6 Fig C 169 F/fig
Boîte de 6 fig de 5 cm 8 Bt 75 F/boite

K7 Vidéo SECAM
Version Française intégrale
DRAGON BALL Z
K7 A la poursuite de Garlic 89 F
K7 Le Robot des glaces 89 F
K7 Le combat fratricide 89 F
K7 La menace de namec 89 F
K7 La revanche de cooler 89 F
K7 100000 Guerriers de métal 89 F
K7 L'offensive des cyborgs 89 F
K7 Broly le super guerrier 89 F
K7 Les mercenaires de l'espace 89 F
K7 Le père de Son Goku 89 F
K7 L'histoire de trunks 89 F
K7 La menace de namec 89 F
Pack 4 K7 au choix 336 F
DRAGON BALL
K7 La légende de Shéron 89 F
K7 Le chateau du démon 139 F
K7 L'aventure mystique 139 F
Pack 3 K7 297 F
K7 Vidéo Version Originale PAL
DRAGON BALL Z
K7 Bio Broly 99 F
K7 Gozita 99 F
K7 Tapion 99 F
Pack 3 K7 267 F

Bandes Dessinée Française Dragon ball
20 Volumes disponibles
38 F le vol

Goodies DRAGON BALL Z
Heros Collection 2 le sachet de 10 cartes 10 F
Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes 15 F
Heros Collection 4 le sachet de 10 cartes 20 F
Trading Collection le sachet de 12 cartes 25 F
98 Trading Différentes 100 F
Sachet de 35 PP cards Série 29 70 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions 120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes 100 F
40 Power Level 16 dont 2 brillantes 200 F
40 Cardass 26 DB GT dont 2 brillantew 200 F
Pochette Surprise N° 1 plus de 20 cartes 50 F
Pochette Surprise N° 2 plus de 40 cartes 100 F
Boîte de 240 Pogs 99 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister 17 F
5 cartes film collection sous blister 25 F
Estampe en rotin 35 F
Piste + 30 Pogs NEW Collection 79 F
Classeur de cartes DBZ 100 F

Bandes Déssinées Japonaises
B.D. Dragon Ball 42 Vol 39 F
Pack 4 Volumes au choix 140 F
B.D. Dragon Ball Z Couleur
15 Volumes à 65 F le volume
Vol 1 Kourat
Vol 2 Métal Kourat
Vol 3 Baddack
Vol 4 Les cybergs
Vol 5 Trunk Story
Vol 6 Broly
Vol 7 Bojack
Vol 8 Super nameck
Vol 9 Garlic
Vol 10 Docteur Willow
Vol 11 Le retour de broly
Vol 12 Garlic
Vol 13 Bio Broly
Vol 14 Gozita
E Vol 15 Tapion

Art Book Japonais
Art Book Tapion 119 F
D Art Book Power Level Perfect 129 F
Dragon Ball & Dragon Ball Z
158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites
Les fans vont enfin être comblés avec ce magnifique guide qui présente toutes les cartes Power Level de la Série 1 à la série 16 avec de superbes illustrations pour décorer le tout. Cette ouvrage est indispensable à tous les collectionneurs de POWER LEVEL

Art Book Collector 7 Vol
Vol 1 Complète illustrations
Vol 2 Story guide
Vol 3 TV Animation Part 1
Vol 4 World Guide
Vol 5 TV Animation Part 2
Vol 6 Movies & TV Spéciales
Vol 7 Dragon Ball

NEW
A
B
NEW
NEW
C
D 129F
E
1 2 3 4 5 6

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS
A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes nos figurines, K7, mangas et Art Book dans nos 2 dépliants Dragon ball Z gratuitement ou sur simple demande avec une enveloppe timbrée

Désignation de l'article | Prix
Participation aux frais de port et d'emballage
C05/96 Total à payer

Frais de port et d'emba
Envoi Colissimo
Chronopost
DOM TOM
Autres Destinations
Contre remboursement
Modalités de règleme
Chèque à AMICRO
Carte bancaire
Mandat lettre
Contre remboursemer
Carte bancaire 16 Nu
N° ____ ____
____ ____
Expire à fin : ____/____
Signature des parents pour les mi

Nom
Prénom
Adresse
Tél
Code Postal Ville

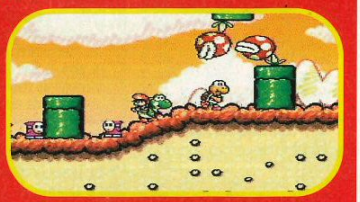
Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas rupture d'un article

TIPS

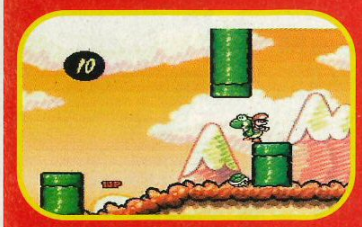
SNIN — SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

Comme vous le savez sûrement, il existe dans SMW 2 des endroits où il est aisé de récupérer pas mal de vies supplémentaires. Vous trouverez ci-dessous des indications qui vous permettront de faire une provision assez considérable (999 vies, pour être précis). Après cela, vous n'aurez plus à recommencer un niveau dans son intégralité. Mais attention, il vaut mieux passer plus de temps à jouer qu'à faire le tip: pour obtenir ce nombre de vies, il vous faudra une heure et six minutes!

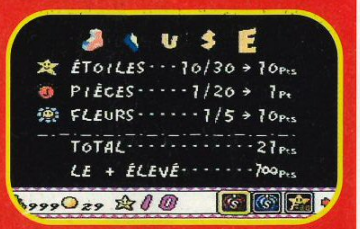
Pour avoir 999 vies



Tout d'abord, rendez-vous dans le niveau 4-1, juste avant les deux plantes carnivores.



Avalez une tortue et jetez sa carapace entre les deux tuyaux en vous plaçant près du tuyau d'où sortent les Koopas.



Et voilà, une heure et six minutes plus tard exactement, votre compteur de vies indique 999. Vous voilà paré!

SATURN — SEGA RALLY

Le mois dernier, vous aviez trouvé dans cette rubrique quelques astuces pour jouer avec la Stratos, pour avoir un mode Miroir, etc. En voici une nouvelle qui permet d'avoir accès à la course la plus dure, j'ai nommé la Lake Side. Mais le tip, lui, est très facile. Il suffit de faire comme on vous dit ci-contre...

Pour jouer sur la Lake Side

Placez-vous sur Time Attack et maintenez enfoncés X et Y. Validez avec C, jusqu'à ce que vous soyez sur la page de sélection des courses.

Vous commencez la manipulation sur cet écran...

...et la terminez sur celui, plus engageant, de sélection des courses.

PLAYSTATION — GEX

Gex, pour ceux qui ne le sauraient pas encore, est un petit lézard. La première fois qu'il est apparu dans le monde des Petits-Mickeys-animés, cela se passait sur 3DO. Sur Playstation, le personnage est plus que speed, à un point tel qu'il est difficile de le manier correctement dès les premières parties. Comme sur la version 3DO, il existe des astuces qui facilitent énormément sa progression dans les différents niveaux. Voyons plus bas comment procéder...

Attention, tous les tips qui suivent sont à exécuter pendant la pause (Select).

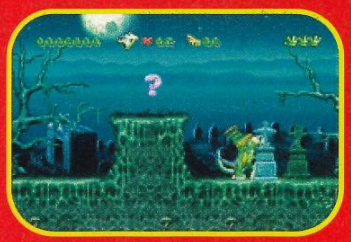
Pour avoir le tir électrique

Pendant la pause, faites: Croix, Haut, Droite, Haut, Droite, Droite.

Et voilà, désormais vous pouvez électrifier vos ennemis!

Pour être invincible

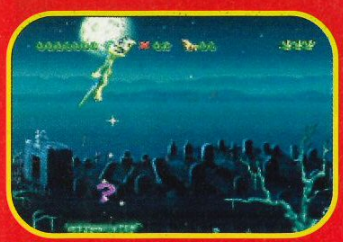
Pendant la pause, faites: Croix, Carré, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite.



Comme vous pouvez le constater, Gex est invincible.

Pour avoir un super-saut

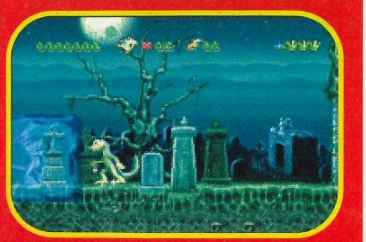
Pendant la pause, faites: Croix, Rond, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite.



Grâce à ce bonus, il est possible d'atteindre les plates-formes les plus élevées.

Pour cracher des boules de glace

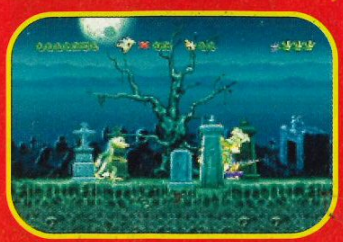
Pendant la pause, faites: Rond, Rond, Gauche, Bas, Rond, Haut, Droite.



Avec ce tir spécial, vos ennemis vont se les geler!

Pour avoir une langue de feu sans piment ni Tabasco

Pendant la pause, faites: Croix, Haut, Droite, Haut, Droite, Droite.



Attention, la salamandre attaque... et elle pète le feu. "Chaud devant, chaud!"

Pour avoir le bonus de rapidité

Pendant la pause, faites: Bas, Start, Droite, Droite, Bas, Haut, Start.

Speedy Gonzales, Bip-Bip, Flash et consorts vont pâlir de jalousie tant Gex est rapide.

PLAYSTATION — RIDGE RACER REVOLUTION

A l'heure où vous lisez ces lignes, la suite du fabuleux Ridge Racer est enfin disponible dans nos contrées. Dans Ridge Racer Revolution, il existe une astuce qui permet d'avoir accès à une sorte de mode Buggy. Dans celui-ci, le moindre petit bout de circuit pentu vous fait prendre une vitesse considérable. Il est d'ailleurs assez difficile de contrôler les dérapages, mais je ne vous en dis pas plus...

Pour avoir de toutes petites voitures

Juste avant le Galaga, maintenez la pression sur les touches suivantes: L1, R1, Bas, Select et Triangle.

Pensez à reprendre votre sauvegarde!

Si le tip fonctionne, vous devriez voir les petits vaisseaux ennemis détruits par un rayon laser.

Comme vous pouvez aisément le constater sur la photo, les voitures sont minuscules.

CONSOLES+

Participe au

GRAND CONCOURS DE TIPS

Pour cela,
il te suffit de déposer ton tip sur le

3615 TC PLUS

L'auteur du meilleur tip gagnera

un abonnement

AMICROPUCE

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81 Fax 47.20.54.80
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Appleseed		135 F
NEW	Armitage 3	3 Vol	139 F
	Art of Fighting		145 F
NEW	Babel II	2 vol	159 F
	Bach		139 F
NEW	Blackjack	3 Vol	145 F
	Borgman	2 Vol	145 F
NEW	Borgman le film		145 F
NEW	Bubblegum Crisis	4 Vol	139 F
	Chasseur de vampire		139 F
NEW	Cobra	10 Vol	145 F
	Cobra le film		145 F
	Cyber city	3 Vol	129 F
	Dominion	2 Vol	129 F
NEW	Eight Man	2 Vol	159 F
NEW	El Hazard		145 F
	Fatal Fury	3 Vol	145 F
	Golgo 13		139 F
	Gunnm		139 F
NEW	Guyver	4 Vol	139 F
NEW	Ghost in the shell		145 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
NEW	Humming bird		169 F
NEW	Kamui		169 F
	Iria	3 Vol	139 F
	Ken le survivant le film		145 F
	Ken le survivant la série	4 Vol	79 F
NEW	Kishin Heidan	3 Vol	139 F
NEW	Kojiro	5 Vol	145 F
	La cité interdite		129 F
	Lodoss	6 Vol	145 F
	La légende de lemnear		145 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		145 F
	Macross le film		145 F
NEW	Macross 2	1 Vol	145 F
NEW	Macross Plus 1		145 F
	Max & cie le film		145 F
	Max & Cie OAV		145 F
	Mamono hunter yoko	3 Vol	110 F
	Maps	2 Vol	129 F
	Megalopolis	4 Vol	99 F
	Moldiver	3 Vol	139 F
	Nicky Larson la série	4 Vol	79 F
NEW	Nom de code : Love city		159 F
NEW	Orange road	2 Vol	139 F
	Patlabor	2 Vol	139 F
	Plastic Little		139 F
NEW	Ran la légende Verte	3 Vol	139 F
	Ranma 1/2	3 Vol	135 F
	Ranma 1/2 le film	2 Vol	145 F
NEW	Réincarnation		169 F
	RG Veda		139 F
	Rouzin Z		139 F
	Saint Seya la série		79 F
	Samourai Shodown		145 F
	Slow Step	3 Vol	139 F
	Street fighter 2		139 F
	Tenchi Muyo	3 Vol	139 F
	The cokpit		139 F
	Ushio & Tora	3 Vol	110 F
	Venus War		129 F
	Watt Poe		145 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	145 F
NEW	Yoma les ténèbres		169 F
NEW	Yugen Kaisha	4 Vol	99 F
NEW	Yuyu Hakusho le film		130 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Trading US

Flair Marvel le sachet	25 F
Spawn le sachet	10 F

X FILES (Aux frontières du réel) La série culte du moment

Trading Cards US Season 1 le sachet	20 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	20 F
Cartes Master Vision Grand format	15 F
Tee shirt XL 3 Modèles	129 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F
K7 Vidéo TOOMS	145 F

Mangas Français Bandes dessinées

	Akira	14 Vol	96 F
NEW	Appleseed	4 Vol	76 F
	Bastard	1 Vol	40 F
NEW	Crying freeman	2 Vol	46 F
	Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F
NEW	Docteur slump	5 Vol	38 F
NEW	Dragon ball	20 Vol	38 F
NEW	Fly (Dragon quest)	3 Vol	25 F
NEW	Ghost in the shell		78 F
NEW	Gon	2 Vol	38 F
	Gunnm	5 Vol	40 F
	Ikkyu		69 F
NEW	Mother Sarah par l'auteur d'AKIRA		92 F
NEW	Nicky Larson (City Hunter)	3 Vol	25 F
	Nomad	3 Vol	96 F
	Orion	2 Vol	76 F
	Porco Rosso	4 Vol	56 F
	Porco Rosso Art book		169 F
	Ranma 1/2	8 Vol	38 F
	Red Hawk		45 F
	RG Veda	2 Vol	45 F
	Riot		78 F
NEW	Sailormoon	8 Vol	38 F
	Street fighter II	4 Vol	46 F
	Takeru		75 F
	Vaelber Saga		85 F
NEW	Vidéo girl aï	11 Vol	30 F

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS Cedex

A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes les nouveautés dans notre dépliant gratuit ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
C05/96 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	80 F

Modalités de réglement

- ☐ Chèque à AMICROPUCE
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° _____ _____
_____ _____
Expire à fin : ____/____
Signature des parents pour les mineurs

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél _____
Code Postal _____ Ville _____

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

La PlayStation + 1 Joypad + 1 Sweat* 1990 F

GARANTIE MICROMANIA 1 AN

ÉDITION LIMITÉE
PlayStation FANATIC TOUR

Le Sweat-Shirt Fanatic Tour OFFERT* avec l'achat d'une PlayStation !

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !
1,29 F la minute

RIDGE RACER REVOLUTION

NEW

Révolution, c'est le mot ! Des nouveaux circuits, une plus grande fluidité, et surtout la possibilité de jouer à 2 ! Ce jeu est tout simplement devenu démoniaque !

TOH SHIN DEN 2

Des zooms et une 3 D hallucinants, de nouveaux décors, de nouveaux combattants, de nouvelles armes et de nouveaux boss : voilà ce que vous allez affronter dans ce superbe jeu.

NEW

ALIEN TRILOGY

Aidez Ripley à exterminer les sanguinaires aliens à l'aide d'armes stupéfiantes ! Ce jeu promet de vous faire froid dans le dos grâce à sa qualité graphique et à son réalisme.

NEW

NEED FOR SPEED

Avec le choix entre les 8 voitures de sport les plus rapides du moment et les différents parcours routiers proposés, voilà un hit incontournable à jouer seul ou à deux.

NEW

adidas Power Soccer

NEW

Plus de 75 équipes européennes, une réalisation 3D époustouflante grâce à la motion capture. Voici qu'arrive la meilleure simulation de football jamais réalisée !

Des Promos* d'enfer sur des centaines de jeux 16 et 32 Bits !

Killer Instinct	Sup.	249F
Astérix	Sup.	199F
Nigel Mansell	Sup.	179F
Batman Forever	Sup.	299F
Les Schtroumpfs	Mega.	199F
Mortal Kombat II	Mega.	199F
Spot Goes to Holl.	Mega.	299F
Batman Forever	Mega.	299F
Bubsy 2	Mega.	129F

NBA IN THE ZONE

NEW

Une simulation de Basket signée Konami ! 31 équipes au choix, la possibilité de jouer à 8 joueurs simultanément, 5 niveaux de difficultés, une animation et un graphisme dignes de la réalité.
NBA IN THE ZONE : LE BASKET EN XXL !

CHRONICLES OF THE SWORD

NEW

Combattez aux côtés des chevaliers de la table ronde dans ce passionnant jeu d'aventure en 3D d'une qualité graphique époustouflante où histoire et magie se mêlent.

2 nouveaux MICROMANIA !

La fête continue dans tous les Micromania !

1. PARIS LA DEFENSE
Ouvert !!

2. MONTPELLIER
23 Avril 96

Dans la limite des stocks disponibles

2 nouveaux MICROMANIA !

1. PARIS LA DEFEN
Ouvert !!

2. MONTPELLIE
23 Avril 96

La fête continue dans tous les Micromania !!
Des Promos** d'enfer sur des centaines de jeux 16 et 32 Bits

TOSHINDEN

Rotations, zooms, armes et pouvoirs magiques. Voilà le programme de cette superbe conversion sur saturn de l'un des meilleurs jeu de combat en 3D.

NEW

wipEout

Laissez-vous griser par la vitesse avec cette course futuriste contre d'autres concurrents ou l'un contre l'autre.

NEW

La Saturn + 1 Joypad

Prix exceptionnel
1990 F*

NEW

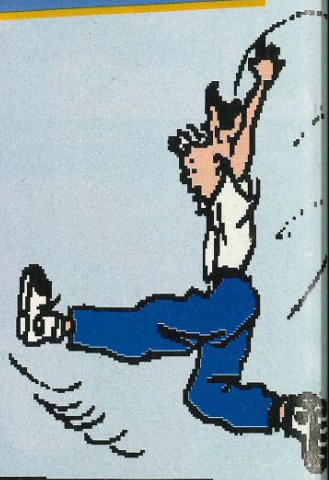
Destruction derby

Un fantastique jeu de stock-car qui vous fera perdre la tête. D'une conception tout en 3D mappé, cette simulation est extraordinaire !

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

NEW

Un jeu de baston ! Excellent ! Exceptionnel ! Extraordinaire ! La réalisation Capcom d'un jeu beau, hyper rapide, maniable, toutes les qualités qui font un grand jeu de baston !



HIT

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

Une géniale adaptation du jeu d'arcade ! Des graphismes et une animation extraordinaires utilisant véritablement le potentiel de votre 32 bits !

PANZER DRAGOON 2

Le plus beau shoot'em up de l'histoire a fait un petit dragon : dans cette seconde partie, vous allez devoir grandir avec votre Dragon pour devenir le Maître des Cieux !

NEW

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

NEW

MICROMANIA LA DÉFENSE
double sa surface !!
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 48 65 35 39

NEW

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (face entrée BHV)
67000 Strasbourg
Tél. 88 32 60 70

NEW

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - 06700 Sain
Laurent-duVar - Tél. 93 14 61 4

NEW

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e
Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs
84, avenue des Champs-Elysées
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

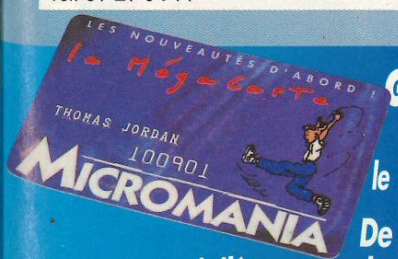
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er juin 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CE

C07	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

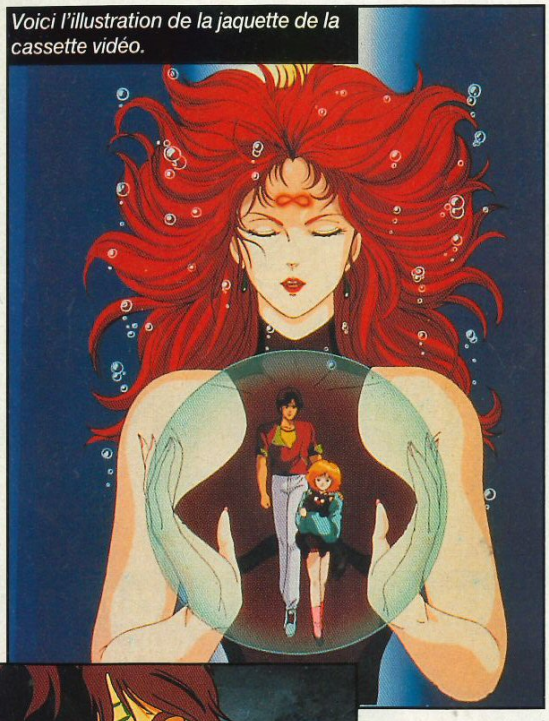
Commandez par tél. 92 94 36
OUVERT DE 9H à 19

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

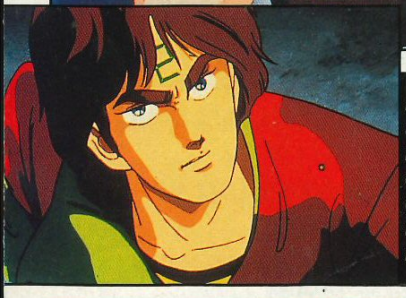
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

NOM DE CODE LOVE CITY

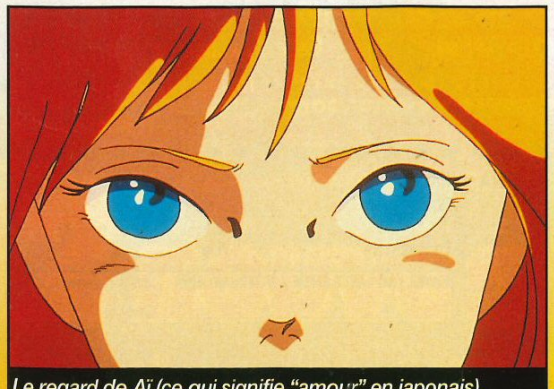
Derrière ce nom assez évocateur, "Love City" cache bien son jeu. Il ne s'agit pas le moins du monde d'un dessin animé érotique, mais d'une grande aventure biogénétique qui se déroule dans un Tokyo futuriste et cyberpunk.



Voici l'illustration de la jaquette de la cassette vidéo.



Kay est a priori un piètre guerrier, mais si sa vie ou celle de Aï est en danger, il peut se montrer tout à fait redoutable.



Le regard de Aï (ce qui signifie "amour" en japonais).

D'emblée, ça démarre très fort, par une course-poursuite endiablée: une voiture est poursuivie par une bande de motards, avec à leur tête la dangereuse Kate. Ces derniers font partie d'une escouade de la Fraude, une organisation mafieuse. La voiture est interceptée, et l'on découvre les trois occupants: Raiden, un ex-flic devenu privé, alcoolo sur les bords, Aï, une jeune fille, et son père, Kay. Tous trois faisaient partie de la Fraude, où ils servaient de cobayes à des expériences de modification de l'ADN. Or Kay, catalogué "K déficient" à la suite d'expériences malheureuses, avait décidé de s'enfuir avec Aï, un clone de sa fille naturelle, décédée. Et pas question pour lui de "la perdre une seconde fois". Mais l'épisode de leur évasion et leur poursuite ne sont que les premières pierres sur un chemin semé d'embûches. Kay devra affronter le chef de l'organisation, mais aussi sauver les habitants de Tokyo, menacés par un grand danger. Car les manipulations de l'ADN menées dans le laboratoire de la Fraude peuvent entraîner une "bio-pollution" irrémédiable. Si des cellules mutantes "polymères" venaient à s'échapper du laboratoire, elles se multiplieraient en assimilant tous les autres composés d'ADN (et donc les cellules humaines, ce qui n'est pas "top cool", comme dirait Switch!). "Nom de code, Love City" est un dessin animé fantastique très bien réalisé, même s'il n'est plus tout jeune (il date de 1986), signé Koichi Mashimo. Le character design s'en ressent un peu, mais l'animation demeure d'excellente facture.

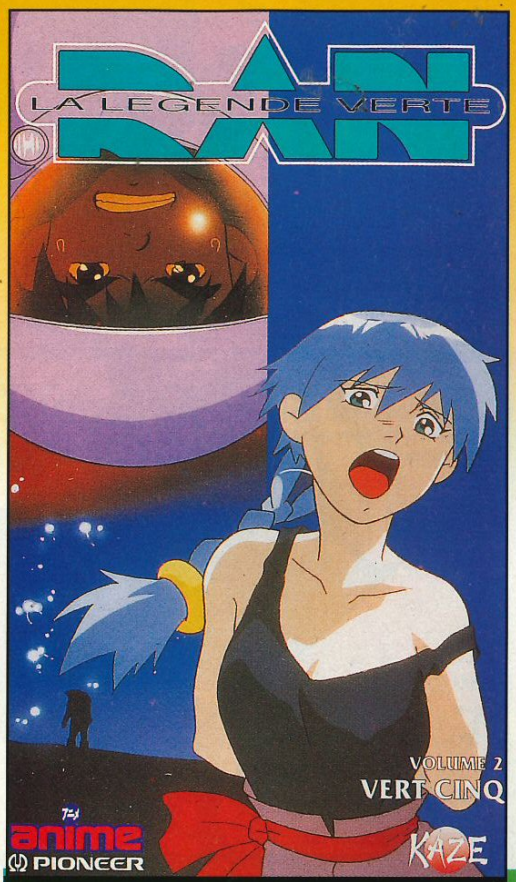
Aï a un petit chat.

Voilà ce qui risque d'arriver quand on joue trop avec l'ADN.

Raiden avec Kate, la dangereuse chef de bande, au second plan: quand la situation devient critique, il faut se serrer les coudes.

GREEN LEGEND RAN

"Ran, la Légende verte", un des nouveaux titres en version française disponibles chez Kaze, est un dessin animé qui se déroule dans un futur apocalyptique. La Terre, après une invasion extra-terrestre, n'est plus qu'un désert aride.



L'avenir paraît bien sombre dans ce monde où, pour survivre, il faut lutter perpétuellement.

Le jeune Ran a perdu sa mère et ne connaît pas son père. Il vit dans un petit village. La Terre est devenue un gigantesque désert où les Rodoïstes, qui sont les seuls à pouvoir fournir de l'eau, règnent en maîtres. Pour lutter contre ces tyrans, un groupe de rebelles, les Hazzard, se constitue. Ran, qui est brave, recherche l'aventure et n'a qu'une obsession: venger sa mère. Il ne tarde pas à rejoindre les Hazzard. Parmi eux, il rencontre Aïla, une étrange jeune fille aux cheveux gris, qui semble entretenir une relation particulière avec les plantes. Elle montre à Ran un plan d'eau secret qui assure la subsistance des Hazzard. Elle sait qu'elle est née ici, mais ne se souvient pas de ses parents. Lors d'une offensive des Rodoïstes contre le camp des Hazzard, Ran se retrouve dans une sorte de sous-marin des sables avec un groupe de rebelles. Quant à Aïla, elle se fait enlever! Dès lors, notre héros n'a plus qu'une idée en tête: délivrer Aïla.

Cet O.A.V. est fort bien animé, mais le style des dessins pourra en rebuter certains.

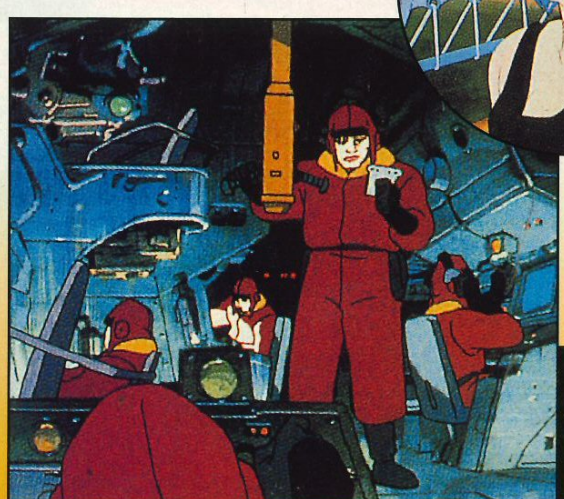
GREEN

Aïla, l'amie de Ran, semble avoir des pouvoirs extraordinaires.

"Green Legend Ran" est un dessin animé qui évoque un problème écologique en centrant son intrigue sur l'eau, élément indispensable à la survie de toutes les espèces. Il pose aussi la question de la résistance face à l'oppression, laquelle en l'occurrence use d'un pouvoir économique (la possession de l'eau) pour imposer un dogme (le culte de Rodo). Sur le plan technique, on notera que l'animation est excellente. En revanche, les graphismes sont trop simplistes, et le doublage est loin de la perfection. Mais, dans l'ensemble, il s'agit d'un bon dessin animé, dont le deuxième volet vient tout juste de sortir.

Le grand-père de Ran ne veut pas qu'il rejoigne le groupe des Hazzard.

Aïla est pleine de compassion pour les autres.



Le centre de contrôle d'un vaisseau rebelle.

TOKYO BABYLON

Chic! Voilà que les éditions Tonkam nous gâtent une fois de plus, avec un manga de Clamp, traduit en français. Cette fantastique histoire "d'exorcistes" risque d'en surprendre plus d'un.

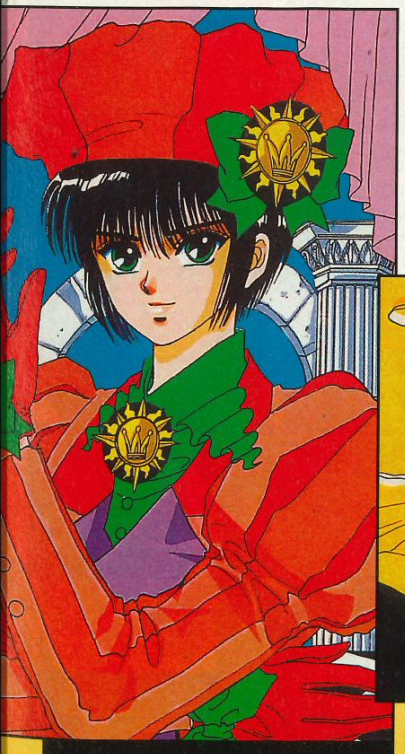
C'est Subaru qui illustre la couverture du premier volume de ce manga.

Avec la première partie de "Tokyo Babylon", signé Clamp, on sait d'emblée que l'on va avoir affaire à un style de dessin particulier. Mais Clamp est aussi passé maître dans l'art d'élaborer des scenarii complexes. On découvre ainsi souvent un scénario qui propose une intrigue à plusieurs niveaux. On peut lire les mangas de Clamp d'une traite. Mais, à la deuxième lecture, et à la lumière de certains détails, on saisit toute la portée philosophique des mangas de Clamp. Ainsi, "Tokyo Babylon" ne vous livrera pas ses secrets facilement, et la lecture de plusieurs de mangas de Clamp se révélera nécessaire pour les néophytes avant qu'ils n'en découvrent la saveur cachée!

Subaru est un jeune garçon qui vit à Tokyo avec sa sœur, Hokuto. Ils sont de la famille des Sumeragi, laquelle est, depuis treize générations, la protectrice du Japon. C'est-à-dire que tous les membres de la famille sont médiums ou exorcistes. Seishiro, quant à lui, fait partie de la famille Sakurazukamori. Il se présente comme un simple vétérinaire, mais sa famille est aussi vieille que celle de Subaru et connue pour être spécialisée dans l'assassinat! Or Seishiro pense être amoureux du jeune Subaru, et le met mal à l'aise en lui déclarant ouvertement sa flamme. Mais un terrible secret lie les deux jeunes gens... que vous découvrirez en lisant "Tokyo Babylon"! "Tokyo Babylon" est un manga palpitant, dont j'attends la suite avec impatience.

Le dessin de Clamp est très esthétique.

Seishiro semble être calme et réfléchi...

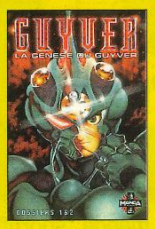


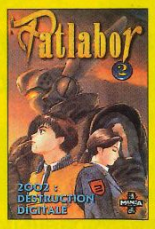
Hokuto est toujours habillée de façon extravagante!

Subaru est quelqu'un de très timide et introverti.

Lorsqu'il rencontre cet inconnu sous un cerisier, Subaru est très jeune.

K7 VIDEO





Toutes les nouveautés
Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO			K7 VIDEO	
Street Fighter II	139 f		Chasseurs de primes-The hard	139 f
MOLDIVER 1 à 3	139 f	P	Ran la légende verte 2	139 f
Mégalopolis 1 à 4	99 f	R	Kishin Heidan vol 2	139 f
GOLGO 13	139 f	O	Yugen Kaisha vol 3	109 f
DEUS	110 f	M	Patlabor 1 ou 2	139 f
ROUJIN Z	135 f	O	RG Veda	139 f
APPLESEED	139 f	S	COBRA le film	165 f
THE COCKPIT	165 f		GUYVER attaque zoanoide	139 f
PLASTIC LITTLE	139 f		GUYVER la genese	139 f
MAPS 1 à 2	139 f	N	Yoma les Ténèbres	165 f
Tenshi Muyo 1 à 3	139 f	E	Borgman vol 2	139 f
Ken le Survivant (le film)	129 f	W	Eightman	159 f
Macross Robotech	129 f	S	Humming Bird	165 f
You're under arrest Vol 2	149 f		Nom de code "Love City"	159 f
Les ailes d'honneamise	149 f		Reincarnation	165 f
Black Jack 2 ou 3	159 f		Slow Step vol 3	139 f
Vampire Hunter D	139 f		Final Fantaisy 2	139 f
Ranma 1/2 Vol 3	139 f		Bubblegum Crisis 3	129 f
Kojiro Vol 4	165 f		USHIO & TORA 1 à 3	139 f
Cobra 7 à 10	165 f / K7		AH MY GOODESS 1 à 3	110 f

K7 INT-18 ANS
Nombreuses références PAL/SECAM
Copie carte d'identité obligatoire

SHIN ANGEL 1	139 f	Ninja Scroll	139 f
SHIN ANGEL 2 ou 3	119 f	TWIN DOLLS 1 ou 2	139 f
SHIN ANGEL 4	119 f	Ma Soeurière Rel Rei 1 ou 2	119 f
Anges des Ten. 1 ou 2	139 f	ERMITAGE 3 vol 1 ou 2	119 f
Urosokidoji 1 à 4	159 f / vol	Possession Diabolique	149 f
MLLE METEO 1 à 2	139 f	Phantasme Charnel	149 f
Ogenki clinic 2	159 f	Esclave et Soumise	149 f
Dragon Pink 1 à 3	119 f / vol	L'Odyssée du Plaisir	149 f

CADEAUX
UNE
SURPRISE
et le catalogue
de tous nos produits
pour toute commande*.
*Offre valable jusqu'au 30/06/96.

MC diffusion

CD ORIGINAUX

Street Fighter II Vol 1 :	249 f
Street Fighter II Vol 2 :	249 f
Ghost in the Shell :	279 f
Waga Seishun no arcadia...	
...2 CD (1 - 2) :	249 f / l'un
Nausicaa :	149 f
(la vallée du vent)	
CAT'S EYES :	135 f
City Hunter :	235 f
(The secret Service)	
Kimagure Orange Road :	235 f
(Max et Cie - original soundtrack)	
St Seiya 1996 :	219 f
(Sound Collector)	

ART-BOOK

Art Book DBZ n°7 :	180 f

GOODIES

PP Card 29 (par 35) :	70 f
Power level 16 (par 10) :	48 f

JEUX DE ROLES

Star Wars (Starter) :	60 f
Star Wars (Booster) :	20 f
Middle Earth (Starter) :	60 f
Middle Earth (Booster) :	20 f

X-FILES
Le phénomène envahit la France !

Tee Shirt (XL) 6 modèles :	139 f
Casquette :	120 f
Porte clefs lumineux :	25 f
Trading Cards :	18 f
CD original :	239 f
(Sound Track the X-Files)	

NEWS
Un chèque de 30 f à déduire sur la prochaine commande*
NEWS

DRAGON BALL Z

Trading collection le sachet :	35 f	Classeur 80 cartes :	25 f
Trading collection 10 sachets :	320 f	Classeur 80 cartes par 5 :	99 f
Hero collection n°4 le sachet :	27 f	Classeur de luxe :	149 f
Hero collection n°4 10 sachets :	245 f	Poster (N° modèles) l'un :	25 f
Cardass n°26 par 1 :	5 f	Poster (N° modèles) par 10 :	220 f
Cardass n°26 par 10 :	48 f	Pogs (Officiel Japon) par 6 :	9 f
Power level 16 par 1 :	5 f	K7 DBZ du 1 à 11 (l'unité) :	119 f
Power level 16 par 10 :	48 f	Les 4 K7 DBZ :	399 f
Rami Card DBZ par 1 :	5 f	K7 DB du 1 à 3 (l'unité) :	139 f
Rami Card DBZ par 10 :	48 f	Animé Comics DBZ de 1 à 15 :	69 f / vol
Rami Card Divers Japanim par 1 :	5 f	Mangas DBZ de 1 à 42 :	39 f / vol
Rami Card Divers Japanim par 10 :	48 f	Mangas DBZ Français 1 à 19 :	37 f / vol
Laser Card's par 1 :	7 f	Art Book DBZ vol 1-3-5-6-7 :	180 f / vol
Laser Card's par 10 :	60 f	Art Book DBZ vol 2-4 :	150 f / vol

PROMOS

Magic homeland (boost) 10 sachets	90 f
Power Level 14 ou 15 (x10)	25 f
Cardass DP 24 ou 25 (x10)	25 f
Pogs Officials Japon (x6)	9 f
Manga Sailormoon Jap 1 à 12	29 f / vol

MANGA 漫画

EROTIQUES INT-18 ANS
COPIE CARTE D'IDENTITÉ OBLIGATOIRE

MANGAS		ART BOOKS	
ANGEL 1 à 7	58 f / vol	SIGNIFIANT	250 f
Go Go Videl	120 f	U-JIN LAND	95 f
OGENKICLINIC 1 à 9	53 f / vol	TABOO	150 f
Q & I 1 à 5	58 f / vol	MINK	200 f
VISIONARY 1 à 10	58 f / vol	Moon Moon Candy	200 f
DBX	149 f	Artworks Of Fairytale	198 f
Sailor X	149 f	CAN CAN BUNNY	120 f
Private Psycho Lesson	50 f	Dragon Knight 4	200 f
Chirality	85 f	LYCEENNE (U JIN)	280 f
Dark Wirbel 1 à 2	80 f / vol	Viper	150 f

ANIMÉ COMICS

Saint Seiya 1 à 4	69 f / vol
Slam Dunk 1 à 4 (movies)	69 f / vol
Street Fighter II (movies)	98 f / vol
St Fighter II Vict oav sér 1 à 2	75 f / vol
Yuyu Hakusho (JR) 1 à 2	69 f / vol
Yuyu Hakusho (1 movie) 1	69 f
Yuyu Hakusho (2 movie) 1 à 2	69 f / vol
Blue Seed 1 à 4	78 f / vol
Tenshi Muyo oav série 1 à 7	120 f / vol
Tenshi... Tv sér film comic 1 à 8	98 f / vol
The ghost in the shell	130 f

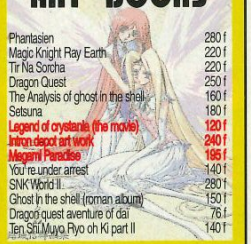
EROTIQUES FRANCAIS

Conspiracy	69 f
Ogenki Clinic 1	69 f
Cammy X	149 f
Angel 1 à 3	45 f
Dark Wirbel	69 f
Kaori Paradise	69 f

MANGAS JAPONNAIS
Nombreuses références

KEN LE SURVIVANT 27 vol :	39 f / vol	Outlanders 1 à 8	39 f / vol
BASTARD 16 vol :	39 f / vol	Patlabor 1 à 22	39 f / vol
3x3 EYES 18 à 20 :	52 f / vol	RG Veda 1 à 10	50 f / vol
CITY HUNTER 35 vol :	39 f / vol	Ushio et Tora 24 à 28	40 f / vol
SAILORMOON 14 vol :	39 f / vol		
YUYU HAKUSHO 19 vol :	39 f / vol		
RASH 2 vol :	39 f / vol		
ORANGE ROAD 18 vol :	39 f / vol		
DNA 2 5 vol :	39 f / vol		
SAINT SEYA 28 vol :	39 f / vol		
GUNNM 9 vol :	50 f / vol		
STREET FIGHTER GAG BATTLE :	75 f / vol		
DRAGON QUEST 32 vol :	39 f / vol		
ZETMAN 1 vol	39 f / vol		
Cobra 1 à 10	60 f / vol		
Crying Freeman 1 à 9	50 f / vol		
Dominion 1 à 2	90 f / vol		
Ghost in the Shell	100 f		
Dragon Pink 1 à 3	80 f / vol		
Gon 1 à 3	53 f / vol		
H2 1 à 12	39 f / vol		
H2 13 à 16	40 f / vol		

ART - BOOKS



Phantasien	280 f
Magic Knight Ray Earth	220 f
Tir Na Sorcha	220 f
Dragon Quest	250 f
The Analysis of ghost in the shell	160 f
Setsuna	180 f
Legend of crystanis (the movie)	120 f
Intron depot art work	240 f
Megami Paradise	195 f
You're under arrest	140 f
SNK World II	280 f
Ghost in the shell (roman album)	150 f
Dragon quest aventure of dai	76 f
Ten Shi Muyo Ryo oh Ki part II	140 f

MANGAS FRANCAIS

AKIRA	96 f	RG VEDA 1 à 2	45 f / vol
APPLESEED	76 f	Shang Hai (action)	79 f
GON 1 à 2	39 f / vol	Vaelber Saga vol 1	89 f
GUNNM 1 à 5	39 f / vol	Vidéo Girl Ai 1 à 11	30 f / vol
KIRO	59 f	Berserk vol 1	69 f
L'autoroute du soleil	85 f	Elle	39 f
Habitant de l' infini	59 f	Dr KOH	59 f
L'homme qui marche	39 f	Le chien Blanco	59 f
Porco Rosso 1 à 3	62 f	Mission temporelle	59 f
Ranma 1/2 vol 1 à 6	40 f / vol	Vampire Miyu 1 à 2	69 f / vol
Sailormoon 1 à 6	40 f / vol	AD Police	69 f
Assatte Dance 1	70 f	L'univers des Mangas	125 f
TAKERU	85 f	Le trou bleu	59 f
Cyber Weapon	75 f	Au nom de la famille	59 f

REVENDEURS .....CONTACTEZ NOTRE SERVICE PROFESSIONNEL :
VIDEO SERVICE DISTRIBUTION
B.P.14 - 47301 VILLENEUVE SUR LOT CEDEX - TEL/FAX 53 70 17 20
Catalogue K7 ; gadjets ; cartes Magics ; Goodies ; Tradings ; Mangas ; Art Books.

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - **Tél/Fax 53 40 21 93**
Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20
Offre valable jusqu'au 30/06/96 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel.

Bon de Commande
à retourner à : **MC Diffusion** - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(C 11-05) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 400 frs)	30 f
*TOTAL A PAYER :	

Mode de Paiement :
☐ Chèque ☐ Mandat
☐ C.Remb(+39f) ☐ CB
Nom : .....
Prénom :.....
Date de naissance :
.....
Tél : .....
Adresse : .....
.....
.....
Signature :

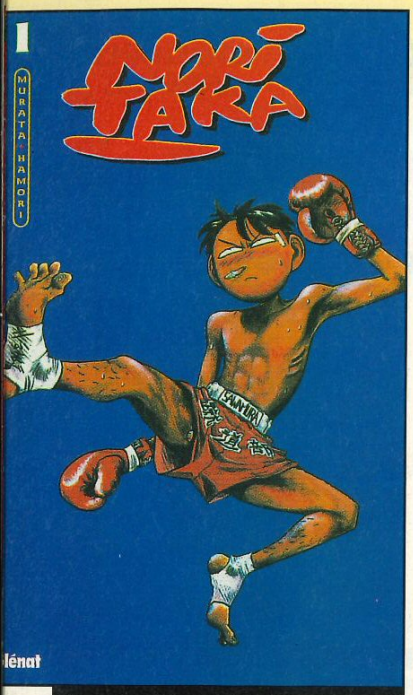
N° Carte Bancaire (16 numéros) : ..... expire à fin : .....

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION*
36 69 07 74
Code Média : 11
*2,23 TTC la minute.

Les Infos, les nouveautés
Des Centaines de Mangas à GAGNER !

NORITAKA

"Noritaka" est un manga sur les sports de combat, et plus précisément sur la boxe thaï, édité par Glénat. Il raconte l'initiation d'un jeune garçon plutôt malingre à ce sport réputé pour son extrême violence!



La couverture de "Noritaka", un très bon manga.

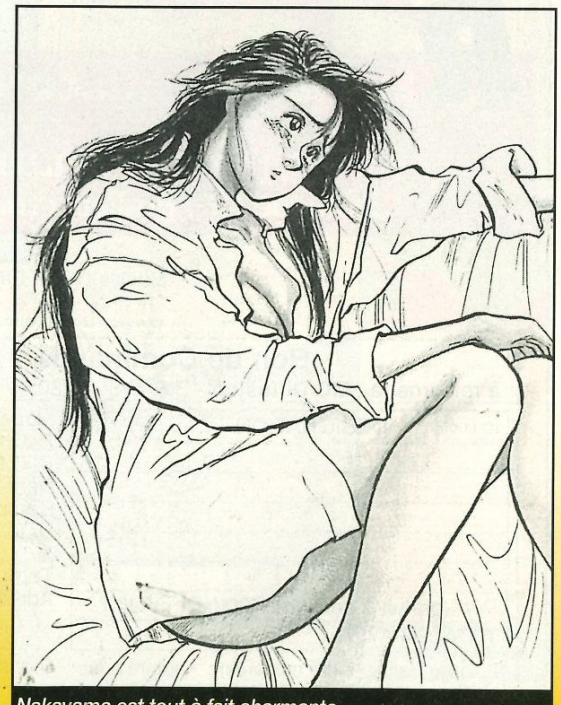
Noritaka Sawamura envisage avec appréhension sa rentrée au lycée... On le comprend: sa dernière année de collège s'était très mal passée, et il était devenu la risée de toute la classe. Heureusement, personne ne fait attention à lui et, bonheur inespéré, il se retrouve à côté de Nakayama, une charmante jeune fille... Il dragues ladite demoiselle, et paie ses amis pour qu'ils le laissent gagner au base-ball. Mais, manque de chance, une joueuse qui n'est pas dans la combine envoie un véritable boulet de canon. Il baisse la tête pour l'éviter et... Nakayama la prend en pleine face! La jeune fille, qui l'a plutôt mauvaise, lui fait savoir qu'elle ne veut plus le voir – "Je ne supporte pas les faibles", dit la cruelle! Noritaka prend alors une grande décision: devenir fort. Il fait le tour des clubs d'arts martiaux pour s'y inscrire, mais aucun ne veut de lui. Ainsi, le capitaine du club de boxe anglaise, Nakaya, la super-star du lycée, le jette littéralement dehors. Effondré, il erre dans le lycée quand il aperçoit une vielle bicoque. Un paysan en sort qui lui dit qu'il se trouve en fait dans un club de boxe, et qu'il en est lui-même le professeur... Il accepte de l'entraîner et lui présente Tchan-Poua, un jeune élève thaïlandais. Commence alors un entraînement intensif. Un beau jour, Noritaka croise Nakaya en train de forcer Nakayama à se rendre avec lui à l'hôtel! Son sang ne fait qu'un tour et il décide d'affronter le champion de boxe. Evidemment, il s'en prend plein la tronche (il ne sait encore effectuer que les coups de pied bas). Mais, inopinément, Nakaya glisse et tombe par terre, et c'est l'occasion pour notre héros de jouer son seul atout... Il met son adversaire knock-out mais ses ennuis ne font que commencer! Le dessin pourrait être plus léché mais le scénario accroche rapidement.

Au début, on croit être tombé sur un manga "sportif" teinté d'humor, comme il y en a tant... Puis on s'intéresse aux aventures du jeune héros qui, en pratiquant la boxe thaï, se révèle progressivement à lui-même.

Tchan-Poua en train de faire une démonstration à Noritaka.

Noritaka en tenue de boxe s'apprête à affronter Nakaya.

Le combat entre Noritaka et Nakaya...



Nakayama est tout à fait charmante.

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

43 79 12 22

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

Vous souhaitez ouvrir un magasin POWER GAMES, contactez nous au **43 79 12 17**

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

PLAYSTATION

CONSOLE VF + 1 JOY → 1990 F

JEUX VF A PARTIR DE 349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

STREET FIGHTER ZERO	449 F
TOSHINDEN 2	499 F
MOTOR TOON GP 2	499 F
GOEMON FIGHT WARRIOIR	499 F
POLYGON DRIFT KING	499 F
SIDE WINDER	499 F
FINAL MATCH TENNIS	499 F
GALAXIAN 3	499 F
TEKKEN 2	549 F
DARKSTALKER.	499 F
BIO HAZARD	499 F
X MEN	499 F
DRAGON BALL Z 2	499 F

JEUX VERSION EURO.

TRUE PINBALL	369 F
THE D'	349 F
TOTAL NBA 96	369 F
ROAD RASH	369 F
WING COMMANDER 3	369 F
NBA IN THE ZONE	369 F
AGILE WARRIOR	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
SPACE HULK	369 F
ALONE IN THE DARK 2	369 F
ADIDAS POWER SOCCER	369 F
VIEW POINT	369 F
SHELLSHOCK	369 F
MAGIC CARPET	349 F
ALIEN TRILOGY	369 F
NEED FOR SPEED	369 F
DESCENT	369 F
CYBERIA	369 F
STREET FIGHTER ALPHA	TEL.
RIDGE RACER EVOLU.	369 F
DRAGON BALL Z	399 F
FORMULA ONE	349 F
CHRONICLE SWORD	369 F

SATURN

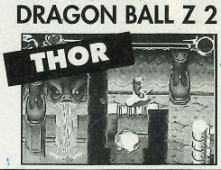
NOUVEAU !! LES MANGA VIDEO CD SUR SATURN

JEUX VERSION EURO.

VIEW POINT	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
GOLDEN AXE THE DUEL	399 F
ALIEN TRILOGY	399 F
WIPE OUT	349 F
X MEN	399 F
MAGIC CARPET	399 F
STREET FIGHTER ALPHA	399 F
DESTRUCTION DERBY	369 F

VIDEO CD (CARTE MPEG).

AKIRA	MANGA	169 F
KEN.OAV	MANGA	169 F
JUBEI / NINJA SCROLL	MANGA	169 F
GOLGO 13	MANGA	169 F
STREET FIGHTER	MANGA	169 F



→ 399 F

DISPO V. JAP

JEUX VERSION JAPONAISE

LEGENDE DE THOR	399 F
VAMPIRE HUNTER *PROMO !!*	349 F
BLUE SEED + RAYEARTH	399 F
VICTORY GOAL 96	399 F
LUNAR *RPG*	399 F
ALBERT ODISSEY 2 *RPG*	449 F
GULLIVER BOY *RPG*	429 F
DRAGON FORCE *RPG*	399 F
RINCLE RIVER STORY *RPG*	349 F
PANZER DRAGOON 2	349 F
KEIOU YUGEKITI 2 *PLATEFORME*	399 F
DUNGEON & DRAGON *US*	399 F
MEGAMAN X 3	399 F
K.OF FIGHTERS 95 + CART	449 F
FATAL FURY 3 + CART	449 F
DARK SAVIOR	449 F
DRAGON BALL Z 2	399 F

SUPER NINT.

JEUX NEUFS

LUFIA 2 RPG 549 F *(US)*

MARIO RPG 549 F *(US)*

BREATH FIRE 2	499 F
DONKEY KONG 2	499 F
SEC.EVERMORE	449 F

JEUX OCCAZ

→ CONS. OCCAZ + 2 MANNETTES

349 F

FZERO	99 F
ROAD RUNNER	99 F
NBA JAM	99 F
SUPER TENNIS	99 F
SAILOR MOON	99 F
SHAQ FU	99 F
PILOTWINGS	99 F
STARWING	99 F
PLOK	99 F
NCAA BASKET	99 F
BEST OF BEST	99 F
ADDAMS FAM.	99 F
MAGIC SWORD	199 F
OFF ROAD	129 F
STREET TURBO	129 F
LEMMINGS 2	129 F
AN.WORLD	129 F
TECMO BASKET	129 F
TINY TOON	129 F
DESERT STRIKE	149 F
BOMBERMAN	149 F
METROID	149 F
STAR WARS	149 F
ERIC CANTONA	149 F
VORTEX	149 F
CHAOS ENGINE	149 F
SUPER ALESTE	149 F
MEGAMAN X	149 F
ALADDIN	149 F
TWIN BEE	149 F
GOOF TROOP	149 F
AXELAY	149 F
CLAYFIGHTER	149 F
RISE ROBOT	149 F
SYNDICATE	199 F
STREET RACER	199 F
DONKEY KONG	199 F
FIFA SOCCER	199 F
HAGANE	199 F
STAR WARS 2	199 F
PUNCH OUT	199 F
V BALL	199 F
JUDGE DRED	199 F
ROCK RACING	199 F
S.SHOOTOUT	199 F
CANON FODDER	199 F
LEGEND	199 F
WOLVERINE	199 F
EARTHWORM	199 F
ZELDA 3	199 F
MAX.CARNAGE	199 F
S.STAR SOCCER	249 F
SUP.PINBALL	249 F
MORTAL K 2	249 F
KIL.INSTINCT	249 F
WEAP.LORD	249 F
ILL.OF TIME	299 F
SEC. MANNA	299 F
EARTHWORM 2	299 F
F.FANTASY 3 US	299 F
AST.& OBELIX	299 F

NOUS VOUS CONSEILLONS DE RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE.

MEGADRIVE

JEUX NEUFS

TOY STORY 449 F !!

EARTHWORM 2	449 F
POWER RANGER	399 F
PHANT.STAR 4	499 F
QUACKSHOT 2	449 F

JEUX OCCAZ

→ MD OCCAZ + 2 MANNETTES

249 F

SONIC	49 F
ALTERED BEAST	49 F
STEER RAGE	69 F
PHELIOS	99 F
JAMES POND 2	99 F
MICKEY	99 F
MIKEY 2	99 F
DAVID ROBINSON	99 F
ZOOL	99 F
SHINOBI	99 F
J.MADDEN	99 F
ITALIA 90	99 F
SHAD.OF BEAST	99 F
STRIDER	99 F
GALAHAD	99 F
TERMINATOR	99 F
BULLS BLAZER	129 F
COOL SPOT	129 F
TAZMANIA	129 F
KO BOXING	129 F
SONIC 2	129 F
AN. WORLD	129 F
ETER.CHAMP	129 F
ROCKET ADV	129 F
WINTER OLYMP	129 F
FIFA 94	129 F
NBA JAM	129 F
GLOBAL GLAD	129 F
NBA SHOD.	129 F
INDI. JONES	129 F
CHAKAN	129 F
MUT. LEAGUE	149 F
SARKSTER	149 F
DINI SOCCER	149 F
FLINK	149 F
TALESPIN	129 F
STREET RAGE 2	149 F
TH.FORCE 4	149 F
S.SPINBALL	149 F
FLASHBACK	149 F
STARGATE	149 F
MICKEYMANIA	149 F
ALADDIN	149 F
STREET FIGHTER	149 F
FANT.DIZZI	149 F
M. KOMBAT	149 F
MEGALOMANIA	149 F
PGA	149 F
ROI LION	199 F
FIFA 95	199 F
NHL 95	199 F
NBA 95	199 F
ECCO 2	199 F
SONIC 3	199 F
SO. KNUCKLES	199 F
SHINING 2	249 F
SOLEIL	249 F
THOR	249 F
LIGHT CRUSAD.	249 F
SAMURAI SHO	249 F
STREET RAGE 3	299 F
SUP.STREET	299 F
VIRT. RACING	299 F

NOUS VOUS CONSEILLONS DE RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE.

OCCAZ 32 BITS

PLAYSTATION

• ZERO DIVIDE	289 F
• RIDGE RACER	189 F
• STRIKER 96	189 F
• RAPID RELOAD	249 F
• HI OCTANE	189 F
• MORTAL 3	189 F
• TOSHINDEN	189 F
• DISCWORLD	249 F
• WIPE OUT	189 F
• LONE SOLDIER	249 F
• KILLEAK BLOOD	189 F
• EXTREME G.	249 F
• AIR COMBAT	249 F
• THU. HAWK	249 F
• TEKKEN	289 F
• FIFA 96	289 F
• THEME PARK	289 F
• RAIDEN	249 F
• D.DERBY	189 F
• DOOM	249 F
• GOALSTORM	249 F
• LOADED	249 F
• KRAZY IVAN	249 F
• WORMS	289 F
• ASSAULT RIGG	249 F
• JO.BAZOOKA	249 F
• TWISTED METAL	249 F
• WWF	249 F
• NOVASTORM	189 F

SATURN

• CONS + 1 JEU	TEL.
• X MEN *JAP*	299 F
• SF ZERO *JAP*	299 F
• LINCLE STORY	299 F
• RAYMAN	249 F
• VIRTUA RACING	199 F
• NHL ALL STAR	199 F
• DAYTONA USA	99 F
• PANZER DRAGON	249 F
• JO. BAZOOKA	249 F
• V. FIGHTER 2	299 F
• MK 2	199 F
• FIRESTORM	249 F
• FIFA 96	249 F
• HANG ON 96	249 F
• WING ARMS	249 F

MEGA PROMO

BLUE SEED *NEUF* + RAYEARTH *NEUF* = 399 F LES DEUX

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A: *POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑

CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE D'EXP: . . / . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

C+ 03/96

BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!

ART OF FIGHTING

Les personnages principaux sont Robert et Ryo.

C'est la plus nulle adaptation de jeu vidéo en dessin animé qu'il m'ait été donné de voir! A classer dans la catégorie des productions bas de gamme, et à oublier le plus rapidement possible. On en ferait presque de la pâture pour Ze Killer.
Editeur: TF1 Vidéo

YUMA

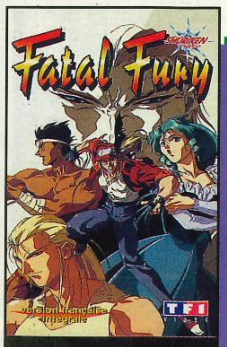
A insérer prochainement dans vos lecteurs de K7 vidéo un excellent dessin animé qui se déroule dans un monde de ninjas. Assez violent, voire gore (ah! ce combat contre l'araignée géante), il est à réserver à "un public averti"... Maintenant, vous l'êtes.
Editeur: Kaze

C'est écrit "Yoma" mais moi, j'appelle ça "Yuma".

GUNNM

Le volume 5 de cet excellent manga vient de paraître. Après l'apothéose du combat contre "l'Empereur", Jashugan, je me suis demandé si l'auteur réussirait à relancer l'histoire. Eh bien... oui! Une nouvelle fois, on dévore "Gunnm" à pleines dents.
Editeur: Glénat

Encore un "Gunm": à déguster sans modération!



La jaquette du premier O.A.V. de "Fatal Fury".

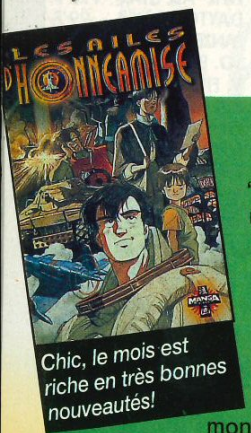
FATAL FURY 1

Cet O.A.V. dure environ quarante-cinq minutes. Il reprend les personnages principaux du jeu. Techniquement, ce dessin animé n'est pas d'un niveau fantastique: l'animation est médiocre et le design de certains personnages carrément mauvais. Mais ceux qui ont aimé le jeu le trouveront certainement sympathique.
Editeur: TF1 Vidéo

Armitage, une jeune et jolie... "robote"!

ARMITAGE 3

Voici le deuxième volet de cette série d'O.A.V. assez récente. On baigne toujours dans le même genre. Or l'idée de base – la place des robots dans notre société – commence à s'user. Reste un dessin animé classique d'action et de baston.
Editeur: Kaze



Chic, le mois est riche en très bonnes nouveautés!

PFC MET LA GOMME!

"Ninja Scroll", également connu sous le nom de "Jubeï", est un fantastique dessin animé d'une heure et demie. Il conte l'histoire d'un rônin (samouraï errant) du Japon médiéval. L'animation et les graphismes sont fantastiques.

"Macross Plus", la deuxième livraison mensuelle de PFC, est une des suites de "Robotech". Un dessin animé qui mêle harmonieusement musique, images de synthèse et cellulo. Un must.

Et, comme si cela ne suffisait pas, PFC nous offre également "Les Ailes d'Honnéamise", un véritable chef-d'œuvre qui raconte la conquête de l'espace.

Avec trois des meilleurs titres d'animation japonaise édités simultanément, on peut dire bravo à PFC. Mais c'est votre porte-monnaie qui va en prendre un coup!
Editeur: PFC

"Ninja Scroll", un chef-d'œuvre de l'animation japonaise.

"Macross Plus" bénéficie d'une animation splendide.

Les Kishin sont de gigantesques robots.

KISHIN HEIDAN

Un bonne série d'O.A.V. bien que les graphismes soient un peu vieillots. Le scénario et l'animation sont d'un bon niveau. A regarder au coin du feu, un soir d'hiver...
Editeur: Kaze

Virtu@l Café

Virtual Café, c'est un tout nouvel espace téléphonique virtuel où tu vas pouvoir te brancher en direct avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

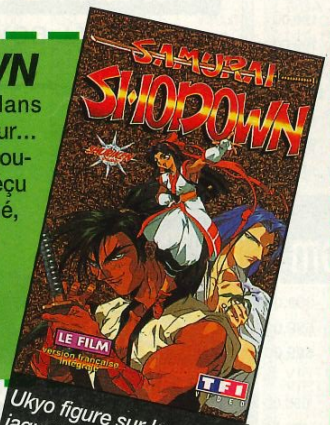
Alors appelle tout de suite le:

36 68 38 88

SAMURAI SHODOWN

Et rebelote, on verse de nouveau dans l'adaptation de jeu vidéo pour le meilleur... et pour le pire, dans le cas de cette nouvelle production! On ne peut être que déçu à la vue de ce dessin animé mal animé, mal dessiné... Enfin, il est tout de même à cent coudées au-dessus de Art of Fighting!

Editeur: TF1 Vidéo



Ukyo figure sur la jaquette, mais pas dans le dessin animé... Cherchez l'erreur!

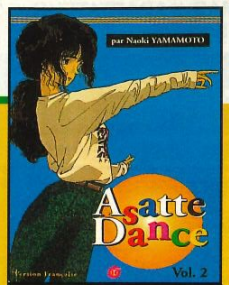
MAX ET COMPAGNIE

Vous vous souvenez tous de cette série, eh bien voici le film... Il se passe quelques années après la fin des épisodes télévisés. Les protagonistes ont bien grandi, et sont tous à l'université (des bons petits gars).
Un bon film, au parfum vaguement mélancolique.

Editeur: TF1 Vidéo

Madoka Ayukawa est le personnage le plus attachant.

Encore un titre estampillé Kaze/Pionner.



"Asatte Dance" est une série intéressante, mais aux graphismes d'un niveau assez moyen.

ASATTE DANCE

Le deuxième manga de la série est aussi sympathique que le premier. Le dessin a été un peu amélioré et l'histoire est toujours aussi passionnante. A noter que ce volume est un peu plus coquin que le précédent.

Editeur: Tonkam

DANCOUGAR

Vous en souvient-il? "Dancougar", la série télévisée, a fait une brève apparition sur nos écrans voici quelques années. De facture classique, il met en scène une équipe de jeunes gens qui conduisent des Mechas à la forme d'animaux. Tout un bestiaire robotisé...

Editeur: Kaze

C'est très classique, c'est assez vieux, mais ça se laisse regarder.

GREEN LEGEND RAN

Bientôt sur les rayons de votre boutique préférée, le troisième volume de "Green Legend Ran", une série qui verse dans l'écologie tout ce qu'il y a de plus verte. Un bon dessin animé qui se regarde sans faim!

Editeur: Kaze

ESPACE 3 games

DOOM	**349,00**	NHL QUATERBACK 96	399,00
EARTHWORM JIM II	**299,00**	**SECRET OF EVEMORE + GUIDE**	**449,00**
FIFA SOCCER 96	**399,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FINAL FIGHT 3	449,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**449,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**	**THOMAS BIG HURT**	**299,00**
KILLER INTINCT	**249,00**	TINTIN AU TIBET	449,00
MEGAMAN X2	399,00	**TOYS STORY**	**449,00**
MEGAMAN X3	**449,00**	WEADONLORD	299,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	**WRESTLEMANIA**	**399,00**

Promos

MICKEYMANIA	**169,00**	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CHOPLIFTER 3	199,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
CLAYMATE	99,00	NFL QUATERBACK 95	199,00
DAFFY DUCK	99,00	PACK ATTACK	199,00
EQUINOX	149,00	PAGE MASTER	169,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PLOK	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	PSG SOCCER	149,00
GOOF TROOP	129,00	**SAILOR MOON**	**99,00**
HAGANE	**169,00**	SEPARATION ANXIETY	199,00
JUDGE DREDD	**199,00**	SHAQ FU	169,00
JUNGLE STRIKE	199,00	STARGATE	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	STUNT RACE FX	199,00
LEMMINGS 2	199,00	**SUPER BC KID**	**169,00**
LORD OF THE RING	**199,00**	**SUPER METROID + GUIDE**	**199,00**
MARIO IS MISSING	**99,00**	SYNDICATE	149,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	**VORTEX**	**99,00**
MEGAMAN X	199,00	WARLOCK	149,00

Super NES USA

➔ **SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette** **590 F**

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**349,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
ROBOTREK	**299,00**
SECRET OF EVERMORE	**399,00**
SECRET OF THE STAR	**399,00**

Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**149,00**

Super Famicom

DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**399,00**
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	**599,00**
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	**599,00**
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
RAMNA 1/2 4	**149,00**
DRAGON QUEST 6	690,00
BAHAMUT LAGOON	490,00
GUNHAZZARO (FRONT MISSION 2)	490,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
  ➥ AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
  ➥ AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
  ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	299,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**399,00**	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	TOYS STORY (EUR)	399,00
		WRESTLEMANIA (EUR)	**349,00**

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NBA JAM (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**129,00**
BUBSY 2 (EUR)	129,00	PITFALL (EUR)	199,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SAMOURAI SHODOWN	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SHINING FORCE (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SHINING FORCE 2 (JAP)	99,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	199,00
JUDGE DREDD (EUR)	199,00	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
MEGAGAMES 1 (EUR)	169,00	STARGATE (EUR)	199,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	TASMANIA 2 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	URBAN STRIKE (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	ZOOL (EUR)	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU **799,00**

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

Sega 32 X

➔ **32X + 1 JEU** **690 F**
➔ **32X + VIRTUA FIGHTER** **890 F**

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

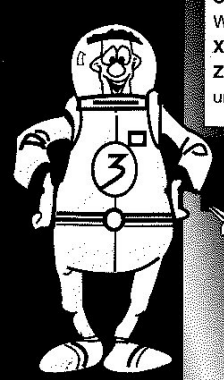
Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **1490 F**

Jaguar

➔ **JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH** **490 F**

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	KASUMI NINJA	199,00
BUBSY	199,00	RAYMAN	299,00
CANNON FODDER	199,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00	SYNDICATE	199,00
CLUB DRIVE	99,00	TEMPEST 2000	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	THEME PARK	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
FLASH BACK	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLIP OUT	199,00	ZOOL 2	199,00
HOVER STRIKE	199,00	MANETTE	199,00
IRON SOLDIER	199,00		



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

ESPACE 3 games

3DO

→ **3DO PAL FZ1 + STARBLADE + ALONE IN THE DARK 1.490 F**
→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français) 1.890 F**

3D ATLAS	99,00	**GEX**	**199,00**	RISE OF THE ROBOT	99,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	GRIDDERS	149,00	**ROAD RASH**	**199,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	**199,00**	GUARDIAN WAR	199,00	**SAMPLER 2 10 DEMOS**	
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	IMMERCENARY	99,00	**+TEST MEMOIRE 15 mn**	**79,00**
BATTLE SPORT	299,00	IRON ANGEL OF		SEAL OF PHARAON	149,00
BURNING SOLDIER	199,00	THE APOCALYPSE	99,00	SHERLOCK HOLMES	99,00
CANNON FODDER	199,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SHOCKWAVE 2	369,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00	KING DOM : THE FAR REACHES	199,00	**SPACE HULK**	**199,00**
CORPSE KILLER	99,00	MEGA RACE	199,00	SPACE PIRATE	149,00
«D»	**375,00**	MICROCOSM	199,00	STAR BLADE	149,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	MINTEASER (ADULT)	199,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**199,00**
DECATHLON	369,00	MYST	199,00	SYNDICATE	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	199,00	THEME PARK	99,00
DOOM	369,00	PATANK	199,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
DRAGON LORE	375,00	PANZER GENERAL	149,00	TWISTED	99,00
FIFA SOCCER	**199,00**	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	WAY OF THE WARRIOR	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	490,00	PGA GOLF 96	369,00	**WING COMMANDER 3**	**199,00**
FOES OF ALI	369,00	QUARANTINE	149,00		
GAME GOURU	249,00	RETURN FIRE	199,00		

Playstation

→ **PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1990 F**
→ **PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2990 F**
Fonctionne avec jeux US, EUR, JAP
→ **VOLANT + PEDALIER 499 F**

- PRO ACTION REPLAY 369,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE 199,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00

ACE COMBAT	499,00	ACTUA GOLF	369,00	NBA LIVE 96	369,00
BEYOND THE BEYOND	499,00	ACTUA SOCCER	369,00	**NEED FOR SPEED**	**369,00**
BIOHAZZARD	**499,00**	ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**	NFL QUATERBACK 96	349,00
BOXER ROAD	199,00	AIR COMBAT	349,00	**NHL FACE OFF**	**349,00**
CHORO Q	**499,00**	**ALIEN TRILOGY**	**349,00**	PANZER GENERAL	349,00
COSMIC RACE	199,00	ASSAULT RIGS	349,00	PGA TOUR GOLF 96	369,00
CRIME CRACKER	199,00	CHESSMASTER	349,00	PHILOSOMA	349,00
DARKSTALKER	**499,00**	CHRONICLE OF		POWER SERVE	349,00
DESTRUCTION DERBY	499,00	THE SWORD	349,00	RAIDEN PROJECT	349,00
DRAGON BALL Z	399,00	CRITICOM	349,00	RAYMAN	369,00
DRAGON BALL Z 2	**499,00**	CYBERSLED	299,00	REVOLUTION X	349,00
FORMATION SOCCER	499,00	**D**	**349,00**	RIDGE RACER REVOLUTION	
GOEMON WARRIOR	499,00	DEADLY SKY	399,00	**369,00**	
GROUND STROKE	199,00	DESCENT	369,00	RISE 2	349,00
J LEAGUE PRIME GOAL	299,00	DESTRUCTION DERBY	369,00	ROAD RASH	369,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00	DISWORLD	349,00	SHELLSHOCK	349,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00	DOOM	349,00	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
MOTOR TOON 2	499,00	DRAGON BALL Z	399,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
NAMCO MUSEUM	499,00	EXTREME PINBALL	369,00	STRIKER 96	299,00
NAMCO MUSEUM 2	499,00	EXTREME SPORT	349,00	TEKKEN	399,00
NBA POWER DUNKER	499,00	F117 AGILE WARRIOR	349,00	THEME PARK	369,00
NIGHT STRIKER	199,00	FIFA SOCCER 96	369,00	**THUNDER HAWK 2**	**349,00**
RAYMAN	499,00	GEX	349,00	TOSHIDEN	349,00
RIDGE RACER	299,00	HI OCTANE	299,00	**TOSHIDEN 2**	**369,00**
RIDGE RACER 2	**499,00**	INTERNATIONAL CHAMPION		TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	149,00	CHIP SOCCER	369,00	TOTAL NBA'96	369,00
TEKKEN 2	499,00	JACK IS BACK	349,00	TRUE PINBALL	369,00
TETRIS X	499,00	JOHNNY BAZOOKATONE	349,00	TWISTED METAL	349,00
TOSHIDEN	299,00	JUMPING FLASH	299,00	**VIEW POINT**	**369,00**
TOSHIDEN 2	499,00	JUPITER STRIKE	299,00	WAR HAWK	349,00
TWIN BEE	199,00	KRAZY IVAN	369,00	WING COMMANDER 3	369,00
TWIN GODESS	199,00	LOADED	349,00	WIPE OUT	369,00
VAMPIRE	**499,00**	MAGIC CARPET	369,00	WORLD CUP GOLF	349,00
V TENNIS	299,00	MICKEY WILD ADVENTURE	349,00	WORMS	369,00
WINNER ELEVEN	299,00	**MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**	**WRESTLEMANIA**	**249,00**
JEUX EUROPEENS		NBA : IN THE ZONE	369,00	X COM	369,00
3D LEMMINGS	299,00	NBA JAM TE	299,00	ZERO DIVIDE	369,00

Nec

→ **PAD PC FX 199 F**
→ **MEMORY CARD 199 F**
→ **DUO + 1 JEU 1 490 F**

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1990 F**
→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**
Liste des films disponible sur demande

- **ARCADE RACER (VOLANT) 449 F**
- **GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 349 F**
- **ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 199 F**
  SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F

CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00				
CYBER SPEEDWAY (EUR)	299,00				
D (EUR)	**369,00**				
DEADLY SKY (EUR)	389,00				
DESCENT (EUR)	**349,00**				
DESTRUCTION DERBY (EUR)	**349,00**				
DISCWORLD (EUR)	349,00				
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**				
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	**399,00**				
DRAGON FORCE (JAP)	399,00				
FATAL FURY 3 (JAP)	449,00				
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00				
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00				
GALATIC ATTACK (EUR)	299,00				
GEX (EUR)	369,00				
GRAN CHASER (JAP)	199,00				
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00				
HI OCTANE (EUR)	299,00				
IN THE HUNT (JAP)	249,00				
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00				
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	**449,00**				
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00				
MAGIC CARPET (EUR)	369,00				
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00				
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	299,00				
MYST (USA)	**199,00**				
MYSTERIA (EUR)	389,00				
NBA JAM TE (EUR)	**199,00**				
NFL QUATTERBACK 96 (EUR)	369,00				
NHL HOCKEY (EUR)	369,00				
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00				
PANZER DRAGON 2 (JAP)	**399,00**				
RAYMAN (EUR)	**349,00**				
REVOLUTION X (EUR)	369,00				
RISE 2 (EUR)	369,00				
SEGA RALLY (EUR)	**349,00**				
SHINOBI X (EUR)	349,00				
SIM CITY 2000 (EUR)	389,00				
SLAM DUNK (JAP)	199,00				
STREET FIGHTER (EUR)	199,00				
STREET FIGHTER ALPHA (EUR)	**369,00**				
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	399,00				
SUPER HANG ON (EUR)	389,00				
THE HORDE (EUR)	369,00				
THEME PARK (EUR)	369,00				
THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00				
TITAN WARS (EUR)	369,00				
TOSHIDEN (JAP)	**249,00**				
TOSHIDEN REMIX (EUR)	349,00				
TRUE PINBALL (EUR)	369,00				
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**369,00**				
VAMPIRE HUNTER (JAP)	**399,00**				
VICTORY BOXING (EUR)	299,00				
VICTORY GOAL 96 (JAP)	399,00				
VIRTUA COP + GUN (EUR)	**449,00**				
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)	**399,00**				
VIRTUA FIGHTER 2 (USA)	**249,00**				
VIRTUA GUN	199,00				
VIRTUA HYDLIDE (USA)	199,00				
VIRTUA RACING (EUR)	**249,00**				
WING ARMS (EUR)	369,00				
WIPE OUT (EUR)	**349,00**				
WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00				
WORMS (EUR)	369,00				
X MEN (EUR)	369,00				

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F
TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ **JOYSTICK ARCADE ..... 490 F**
→ **JOYPAD ..... 249 F**

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	490,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	590,00
ART OF FIGHTING 3	**1690,00**
CYBER LIP	399,00
FATAL FURY SPECIAL	**590,00**
FATAL FURY II	299,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	**1690,00**
GHOST PILOT	299,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
SAMOURAI SHODOWN II	**490,00**
SAMOURAI SHODOWN III	**1690,00**
SPINMASTER	399,00
SUPER SIDE KICK 2	**399,00**
SUPER SIDE KICK 3	690,00
WIND JAMMERS	399,00
WORLD HEROES II	299,00
WORLD HEROES II JET	490,00

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F**
→ **NEO GEO CD + FATAL FURY 4 2690 F**

3 COUNT BOUT	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	299,00
ALPHA MISSION 2	299,00
ART OF FIGHTING 2	299,00
ART OF FIGHTING 3	**TEL**
BASEBALL STAR 2	299,00
BURNING FIGHT	299,00
FATAL FURY 3	**349,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	299,00
GALAXY FIGHT	299,00
KABUKI KLASH	399,00
KARNOV'S REVENGE	299,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
KING OF MONSTER 2	299,00
MUTATION NATION	299,00
POWER SPIKES	349,00
PULSTAR	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	**449,00**
SENGOKU 2	299,00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3)	449,00
STREET HOOP	299,00
TOP HUNTER	299,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	299,00
VIEW POINT	299,00
WIND JAMMER	299,00
WORLD HEROES PERFECT	299,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

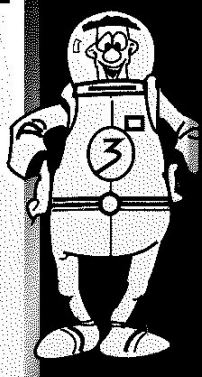
Je joue sur :
❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

CONSOLE + 0596

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



Devil Kazuya est capable de projeter un rayon laser.

SÉANCE DE KINÉ!

Dans Tekken 2, j'aime le bruit des os qui craquent. Anna, Nina et Jun, les coquines, connaissent toutes les prises pour vous briser en mille morceaux. Plutôt que jouer la carte du flot d'hémoglobine, Namco a opté pour des bruitages évocateurs.

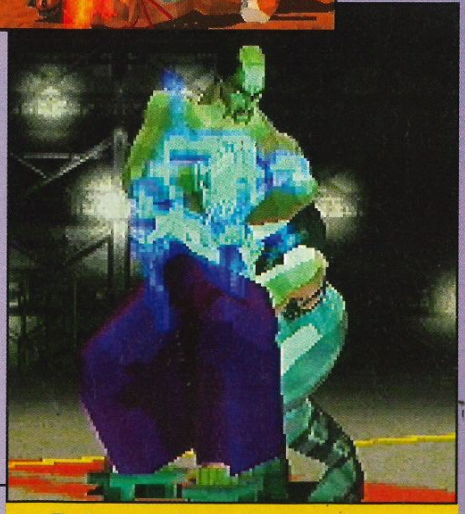
TEK

Quand on regarde Tekken 2, on a l'impression très nette d'avoir fait un saut dans le futur. En quelle année sommes-nous? 1999? 2012? Non, ce n'est pas un jeu, ça, c'est trop beau! Ou alors ce n'est pas sur Playstation. Si? Bon, il faut bien se rendre à l'évidence: Namco a mis le turbo, et ça dépote grave!

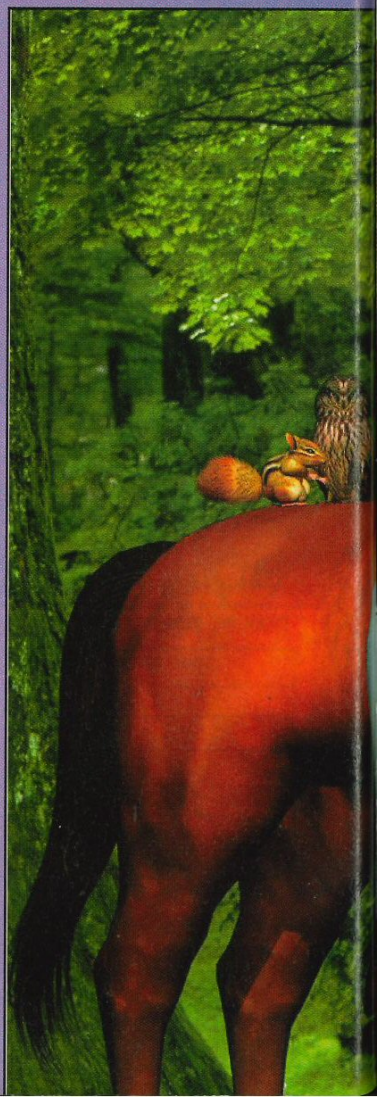
Il doit bien y en avoir parmi vous qui sortent d'un profond coma, d'une longue période d'examen ou d'un couvent de nonnes lubriques (à ce propos, mon numéro de téléphone est en bas de page). Bref, pour tous ceux qui n'ont pas lu le Consoles+ n° 43, il est bon de résumer en quelques lignes les mécanismes de Tekken. Tekken et Tekken 2 sont les seuls au monde, mais oui, mesdames et messieurs, je dis bien les seuls au monde à différencier la droite de la gauche. Comme ça, annoncé froidement, ça a l'air bête, mais retranscrit dans le contexte d'un jeu de combat, cela devient primordial. Dans tous les autres jeux de baston, on différencie les pieds des poings, puis la puissance des coups et/ou la zone d'impact (coup bas ou au visage). Avec ses quatre boutons (poing gauche, poing droit, pied gauche, pied droit), Tekken 2 laisse une grande liberté aux enchaînements pieds/poings en tout genre. On appelle ça des Combos chez les pros (c'est-à-dire nous et vous, fidèles lecteurs). Et il y a des tonnes de Combos dans Tekken 2. Pas des kilos, des tonnes et des tonnes. D'ailleurs, ce n'est pas la seule chose qu'on trouve en abondance dans ce jeu. Il y a vingt-cinq personnages au total si on termine le jeu avec tous les combattants. Même Ultimate Mortal Kombat 3 n'en offre que vingt-deux. Alors, balèze, Tekken 2? Pas tant que ça... Pour être tout à fait honnête, quelques personnages ont en fait une panoplie de coups intégralement calquée sur celle des autres. Kuma, par exemple, n'est qu'un P-Jack caché sous une peau d'ours. Mais revenons à nos Combos. Il est désormais possible de les contrer avec des mouvements spéciaux. C'est bon à savoir, surtout que certains Combos de dix coups vous pompent presque toute votre barre d'énergie. La démesure, c'est ce qui fait tout le charme de Tekken 2. Les nuques se brisent, les os se cassent en plusieurs endroits (pitié, Nina, pas ça!) et les ennemis volent comme des pantins sous la violence des coups. Alors, pour finir, je vais vous poser une petite colle en arithmétique: vingt-cinq personnages multipliés par une trentaine de Combos et coups spéciaux, cela nous donne une moyenne de...? Euh... plein!

Jun est experte dans l'art de déboîter les coudes, les épaules, les doigts...

Maintenant, vous pouvez jeter un ennemi à terre et lui coller des bourre-pif plein la poire.



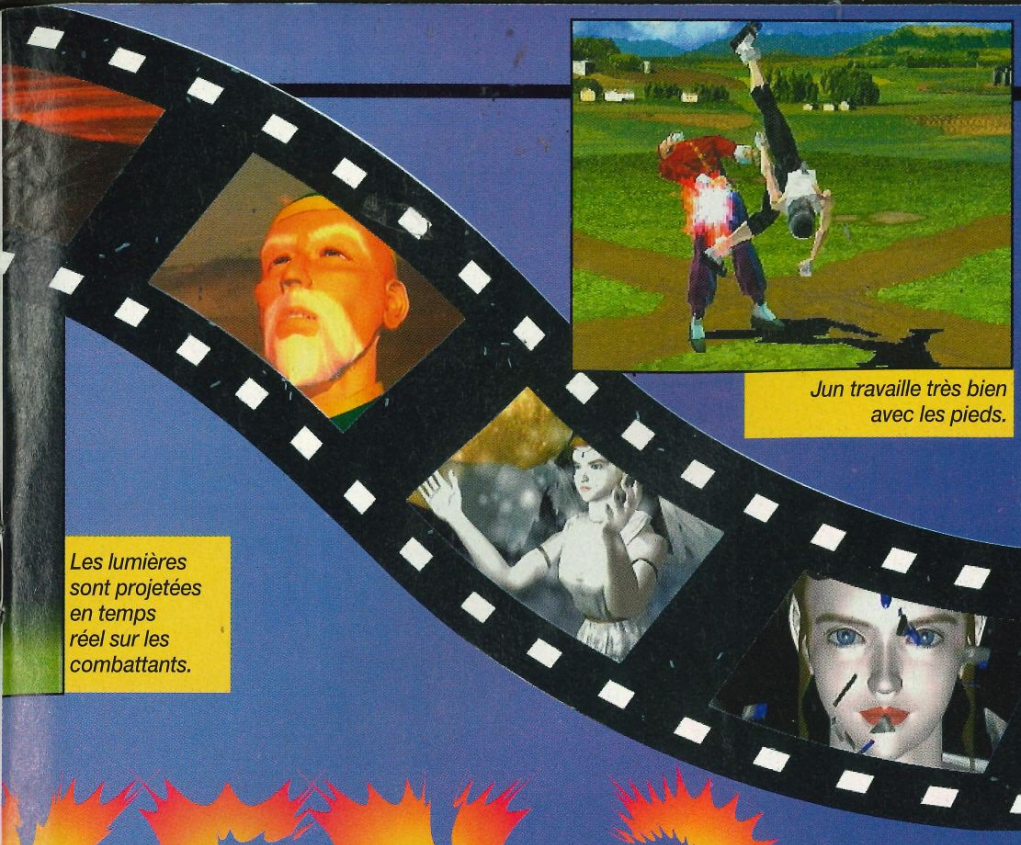
Toujours aussi prise de tête, le Heihachi!



TEKKEN 2

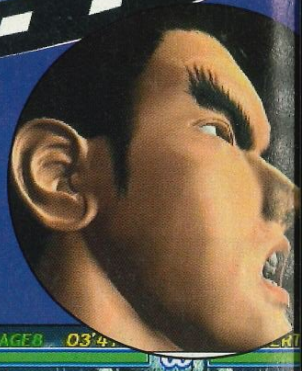
Jun travaille très bien avec les pieds.

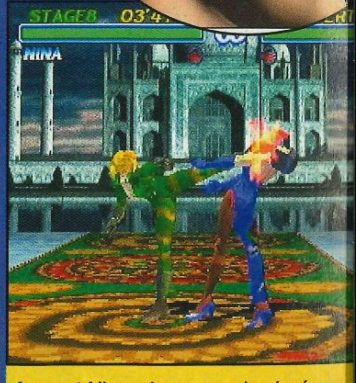
Kuma ne fait pas dans la dentelle, mais ça marche bien.



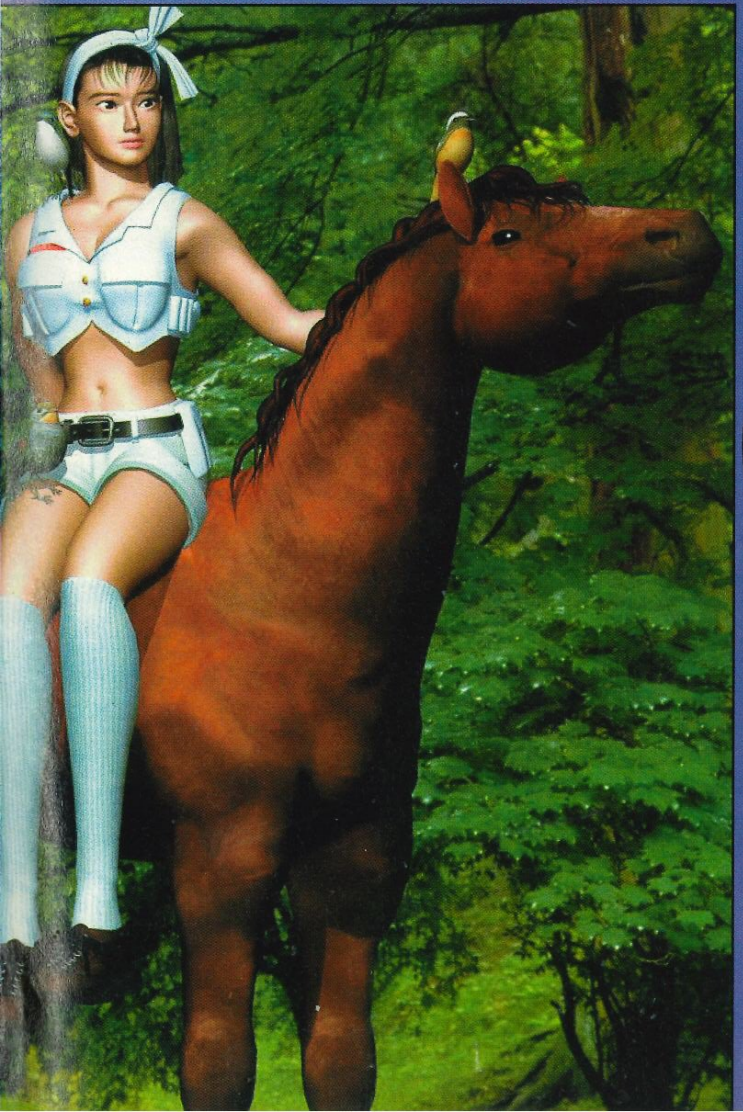
Les lumières sont projetées en temps réel sur les combattants.

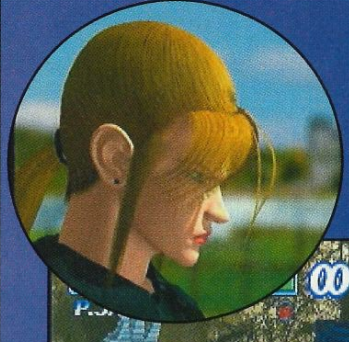
Baek est un des demi-boss les plus impressionnants.





Anna et Nina, des ennemies jurées qui, dans le fond, s'aiment bien.





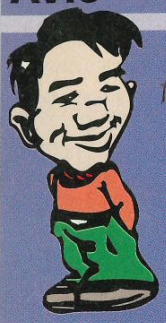
Les décors et placages de texture de Tekken 2 sont très soignés.

VIRTUA FIGHTER 2 VS TEKKEN 2

C'est le match que vous attendiez tous, et c'est un choix difficile. Ecartons d'emblée toute considération esthétique, car après tout, un beau jeu n'a jamais fait un bon jeu. Sur le plan technique, Tekken 2 est de l'avis de la rédaction un peu plus rapide (seul Panda joue son joker). Question gameplay, les deux sont très complexes. Dans Tekken 2, même quand on fait un peu n'importe quoi, on arrive à sortir des Combos, ce qui est moins évident dans Virtua Fighter 2, qui demande plus de rigueur. Voilà surtout ce qui les différencie. Virtua Fighter 2 demande beaucoup d'entraînement pour être pleinement exploité. C'est aussi le cas de Tekken 2, mais cette phase n'est pas indispensable. Il est donc sûrement mieux indiqué pour le grand public.

Lee est toujours une grosse brute, il enchaîne comme une bête.

AVIS — oui!



MARC

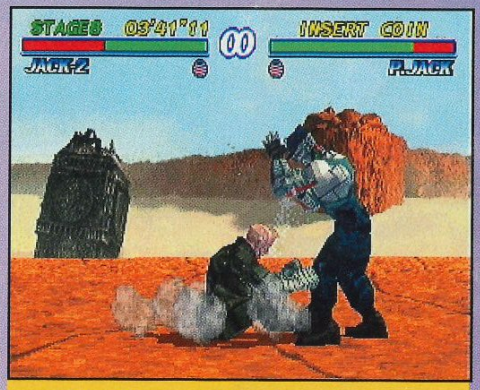
Bon allez, je me lance! Tekken 2 est génial! Je sais que je dis ça sous le coup du choc visuel. Je vais peut-être regretter mes paroles quand j'aurai pris du recul, mais tant pis. Techniquement, Tekken 2 est une bombe! En ce qui concerne le gameplay, c'est aussi pro que bordélique. Cela veut dire qu'on peut sortir des Combos sans être un expert, ou au contraire s'entraîner comme un malade pour réussir les fameux Ten-Strings, les Combos de dix coups. A ce propos, le mode Practice est fantastique pour se mettre en jambes. En plus, la liste de coups incluse à l'écran est une idée lumineuse. Et je ne vous parle pas des séquences en images de synthèse (à tomber par terre!). Il y aura sans doute quelques pros pour faire la fine bouche, mais, pour le grand public, Tekken 2 est un killer de première. Il déchire un max!

LA GROSSE TÊTE!

Si vous avez tous les combattants, voilà un tip pour avoir la grosse tête, mais une tête du genre Super Deformed: pendant la sélection des personnages, maintenez la touche Select enfoncée jusqu'à ce que le combat débute. Vous pouvez le refaire encore une fois entre deux rounds ou deux combats.

Anna a pris du poids, et en plus elle a la grosse tête!

Lei se tient à carreau devant ce laser: tout ce qui monte doit redescendre!



P. Jack à genoux devant son demi-boss.

Roger est un des combattants les plus bizarres: un kangourou!

COURS PRIVÉS

Namco, bien avisé, a inclus un excellent mode d'entraînement. Vous pourrez expérimenter tous les coups spéciaux et les Combos. Mieux encore, vous y apprendrez pas à pas comment réussir un Combo de dix coups avec le bon timing ou vous défendre.

Avec le mode Practice, faites les Combos de dix coups les doigts dans le nez, bande de dégoûtants!

Plus besoin de manuel pour accéder aux mouvements de base. Tous les coups ne sont pas donnés cependant.

Ensuite, vous pouvez admirer vos exploits grâce au Replay.

ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS

AVIS — oui!

SWITCH

I love this game! E pourtant, j'ai reçu de nombreux coups de fil de joueurs qui me disaient qu'ils avaient été déçus par Tekken 2 sur borne d'arcade. Je leur demandais alors: "Tu y as joué?" Invariablement, ils me répondaient: "Ah ben, heu... non, mais il est pas beau." Je crois que la plupart des ces joueurs n'ont pas compris que les programmeurs ont volontairement simplifié les polygones qui composent les personnages pour améliorer la rapidité et la fluidité des coups spéciaux. Et pourtant quel spectacle! Les décors de fond sont magnifiques, les effets de lumière fabuleux, les séquences en images de synthèse enchanteresses et la panoplie de personnages sélectionnables impressionnante (25). De plus, les Replay aident encore plus le joueur à endosser la peau de son personnage. De nombreux modes sont accessibles: Time Attack, Survival, Practice (dans lequel on apprend assez facilement la réalisation des Combos), Group Battle, etc. Alors, dépêchez-vous avant qu'il y ait une rupture de stock!

PRESENTATION	**98%**
Quelle claque! Une fin différente pour chaque personnage et un mode Practice dément!	
GRAPHISMES	**95%**
Le rendu en Gouraud Shading a disparu, mais on en prend plein la vue quand même!	
ANIMATION	**94%**
Tekken 2 est incontestablement plus rapide que le premier. Namco a su privilégier la jouabilité.	
MUSIQUE	**88%**
On est tellement concentré sur le jeu qu'on a du mal à apprécier la musique, pourtant très belle.	
BRUITAGES	**92%**
Brutal, très brutal. Les baffes "claquent" comme des coups de fouet. C'est génial!	
DUREE DE VIE	**97%**
Il faut être un mutant pour maîtriser les vingt-cinq personnages. Ce jeu est éternel, ou presque.	
JOUABILITE	**93%**
Avec le mode Practice, vous allez maîtriser en un rien de temps les Combos les plus complexes.	
INTERET	**97%**
Grandiose! Tekken 2 est un incontournable des jeux de baston sur Playstation. Namco a su tirer les leçons de ses erreurs et produire un must.	

Panzer Dragoon II Zwei

Panzer Dragoon premier du nom, pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore, est un shoot en 3D précalculée dans lequel vous chevauchez un dragon équipé d'armes puissantes. Le scénario de ce deuxième épisode, Panzer Dragoon Zweï, n'est pas vraiment la suite du précédent. L'histoire commence ici alors que le dragon n'est pas encore complètement formé.

Panzer Dragoon Zweï raconte l'histoire d'un homme qui se lie d'amitié avec un bébé dragon. Alors qu'ils tentent ensemble le premier envol du petit dragon, la ville est attaquée par les forces du Mal. Le jeu commence dans le village en ruine, où on peut choisir dès lors sa direction, comme dans presque tous les niveaux par la suite. Ces changements de trajectoire, nouveaux dans cette version, sont appelés Route Point, et vous pouvez choisir votre destination en appuyant vers la droite ou la gauche. Autre nouveauté, qui concerne le maniement de la bête: il est possible de se mouvoir aisément dans toutes les directions, ce qui est beaucoup plus pratique pour éviter les tirs ennemis. Une nouvelle arme, que l'on pourrait comparer à une Fury dans un jeu de baston, a fait son apparition. Appelée Berzerck, elle envoie des tirs très rapides dans toute les directions, et est représentée à l'écran par une barre qui se remplit à mesure que l'on tire sur les ennemis. D'où la comparaison faite plus haut avec les jeux de baston, qui utilisent le même principe de jauge. Plus on augmentera le nombre de points techniques (Technical Points, lesquels varient selon le pourcentage d'ennemis abattus), de points de routes (Route Points, qui dépendent eux du nombre de changements de trajectoire) et, enfin, de points de réussite (Clear Points, qui déterminent l'énergie dépensée pour arriver au bout du niveau), plus le dragon deviendra résistant, puissant et rapide (ouf!). Une fois le jeu terminé, un choix supplémentaire apparaît dans les options, la "Pandora's Box", où vous pouvez piocher parmi tout un tas de choses, par exemple le niveau de difficulté du jeu, la puissance du tir ou même le stade d'évolution de votre dragon. Mais attention, cette boîte magique n'est pas complète lorsque l'on termine le jeu pour la première fois. Il faudra parfois arriver à finir le jeu jusqu'à trois fois de suite (et avec de bons pourcentages, s'il vous plaît!) pour obtenir un choix d'options au maximum! Mais pour ce faire, il vous faudra parcourir les sept niveaux que comprend le jeu. Les six premiers vous entraînent dans des lieux aussi variés que magnifiques, et le septième est l'occasion d'une confrontation avec l'ultime boss, un combat épique qui se déroule en deux phases.

La dragon à vos côtés n'est pas le deuxième joueur. C'est un ennemi comme les autres.

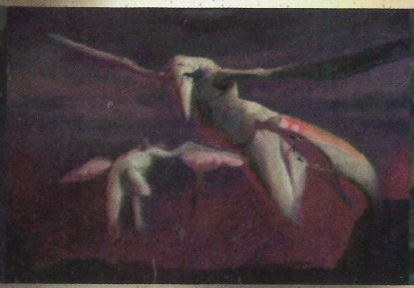
SUR LA ROUTE, FAITES LE POINT!

Comme vous devez normalement le savoir si vous lisez un tant soit peu la presse des jeux vidéo, Panzer Dragoon est un shoot en 3D précalculée dans lequel il est impossible de choisir soi-même son itinéraire. Dans la suite de ce jeu merveilleux, c'est possible. Mais attention, pas question ici de se balader où bon vous semble, et de virevolter de droite et de gauche. Non, il sera seulement possible à certains endroits de tourner à droite ou à gauche. Ces endroits s'appellent des Route Points. Si vous les trouvez tous, votre total de points augmentera en conséquence, et votre dragon aura plus de chance de se développer rapidement.

Ici, deux choix possibles: ou vous passez à gauche pour un combat aérien, ou vous choisissez la droite, pour un combat terrestre dans une base militaire.

A gauche, dans les airs, la vigilance est de mise: les ennemis arrivent de tous les côtés et, parfois, ils sont plus que nombreux.

A droite, au bout de la base, votre dextérité est mise à rude épreuve: vous devrez détruire plusieurs tourelles et leurs projectiles.



DES GROS PAS BEAUX TRÈS CHAUDS!

Les monstres qui gardent la fin des niveaux de Panzer Dragoon Zweï sont carrément colossaux. Le premier est une montgolfière surarmée, le deuxième une espèce d'énorme chien, le troisième est un poisson géant qui vous fera perdre la tête avec ses ruses subaquatiques, le quatrième est un vaisseau qui ne craint pas les lasers, le cinquième est une forteresse volante dont il faudra détruire toutes les parties, et le dernier, enfin, est un gigantesque dragon. Celui-ci, une fois dévêtu, devient tout petit et très rapide. Bref, des adversaires coriaces variés et originaux, qui devraient plaire aux plus braves des Saturniens.

A la fin du premier épisode, une forteresse volante vous attend. Surveillez bien les vaisseaux ennemis qui s'en échappent.

Il vaut mieux manier parfaitement les touches L et R pour battre ce colosse. Ne le perdez pas de vue si vous voulez avoir une chance de l'abattre.

Le noyau dur de la grande forteresse volante est constitué par le cinquième boss. Si vous n'avez pas assuré comme une bête avant d'y parvenir, ce n'est même pas la peine d'essayer.

Le combat contre ce poisson est plein de suspense. Il plonge et replonge dans les eaux d'un superbe lagon.

Ce vaisseau ennemi ne peut être détruit avec les lasers. Il faudra appuyer sur le bouton qui déclenche les tirs jusqu'à ce qu'il explose.

Le dernier boss est vraiment le plus impressionnant, surtout dans la première phase (photo de gauche). Dans la seconde, il est très rapide et il sera ardu de ne pas le perdre de vue.

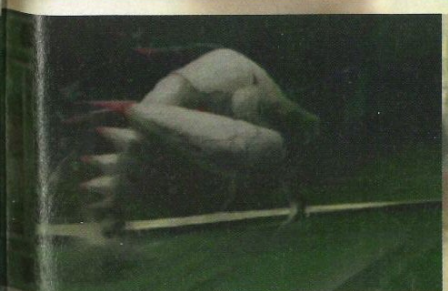
Dans la grotte sous-marine, les chemins que vous pouvez emprunter sont nombreux. Admirez la manière dont le rendu l'eau a été travaillé.

L'ennemi que vous voyez ici ne se contente pas de vous tirer dessus. Il attaque aussi au corps à corps.

AVIS Zwoui!

SWITCH

Ce jeu est tout simplement grandiose. Si on pouvait reprocher au premier épisode d'être trop linéaire, il en est autrement ici. Dans la plupart des niveaux, il est possible d'intervenir sur la trajectoire du dragon en choisissant d'aller à droite ou à gauche, et votre compagnon possède une liberté de mouvement plus importante. Du début jusqu'à la fin, vous n'en finirez pas de vous extasier sur la beauté des graphismes, la qualité de l'animation en 3D et la taille des monstres qui hantent la fin des niveaux. Pour ce qui est de la durée de vie, le jeu n'est pas bien long à terminer, puique vous disposez de Continues infinis et de la possibilité de sauvegarder, mais il faudra le terminer plusieurs fois en essayant de rater le moins d'ennemis possible pour obtenir la Pandora's Box complète. A lui seul, PDZ constitue une excellente raison d'investir dans une Saturn.



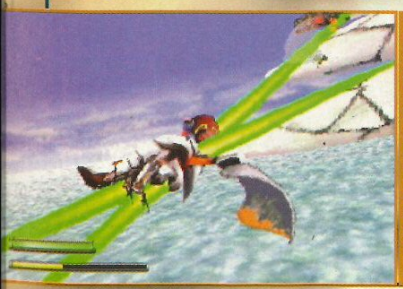
QUAND PETIT DRAGON DEVIENT GRAND

Lors de sa rencontre avec le héros, le dragon n'est encore qu'un dragonnet. Au long de l'aventure, et en fonction de votre habileté à terrasser l'ennemi, ses capacités augmentent. Il pourra locker (verrouiller les tirs au laser) de plus en plus d'ennemis à la fois, déplacer le curseur plus rapidement, avoir plus d'énergie vitale ou de Berzeck (arme fatale), et j'en passe. Bien évidemment, son apparence physique évolue aussi. A l'approche de la fin du jeu, le dragon a depuis longtemps passé le stade de la puberté.

Au début du jeu, le dragon ne vole pas encore et sa réserve d'énergie n'est pas bien grande.

Les ailes se sont élargies, le dos est un peu plus courbe et votre dragon est plus qu'à l'aise dans les airs.

Avant-dernier stade: la barre de Berzeck s'est allongée et la bête a pris du poids.



Voilà le dragon adulte. Dans son dernier stade de développement, il est doté d'une véritable carapace et ses ailes sont impressionnantes. Son énergie est au maximum.

DE PANZER DRAGOON À

La qualité des graphismes, déjà extraordinaire dans Panzer Dragoon premier du nom, a considérablement évolué. Cet épisode Zweï ne reprend pas le scénario initial. En effet, le héros rencontre le dragon alors que celui-ci n'a pas encore atteint sa taille adulte. Une nouvelle arme a fait son apparition, le Berzeck, une sorte de Fury qui envoie une quantité considérable de tirs dans toutes les directions. Plusieurs trajectoires possibles ont été intégrées dans les niveaux, ce qui augmente énormément l'interactivité.

Il faudra détruire les ailes de la forteresse volante si vous voulez la réduire à néant.

Dans la forêt, pour vous débarrasser des serpents, mieux vaut utiliser les lasers.

Ce passage du jeu fait fortement penser à une scène d'"Indiana Jones".

PANZER DRAGOON ZWEÏ

Plus la peine de faire des manipulations d'enfer pour accéder aux différents Cheat Codes: il suffit de terminer plusieurs fois le jeu pour ouvrir la boîte de Pandore, qui vous permet, entre autres, de puiser une option d'invincibilité, des Bersecker infinis, des tirs multidirectionnels, etc.

La boîte de Pandore est une mine de bidouilles! Mais, pour en disposer, il faut faire ses preuves! En somme, les diverses nouveautés offertes par ce PDZ sont importantes et justifient son achat...

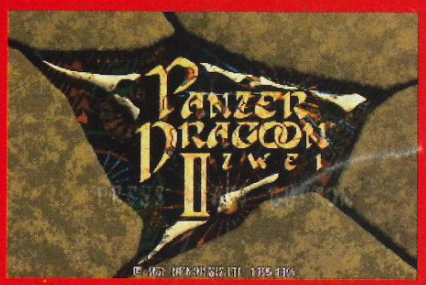
Non, la photo n'est pas floue: c'est la neige qui donne cette impression.

Ce que vous apercevez ici est le fameux dragon noir, que vous affrontez à la fin du jeu. Tremblez, aventuriers...

AVIS *oui!*

MARC

A mon avis, Panzer Dragoon Zweï est le meilleur titre sur Saturn avec Sega Rally, X-Men et VF 2. Rien n'a été laissé au hasard. De fabuleux graphismes, une superbe animation et, surtout, une jouabilité et une interactivité, améliorées depuis le premier épisode, sont les atouts de ce titre enchanteur. On peut lui reprocher une courte durée de vie mais, avec une telle réalisation, sept niveaux, c'est déjà beaucoup. De plus, la boîte de Pandore et ses options inédites relancent l'intérêt. Si le premier opus m'avait laissé sur ma faim, celui-ci m'a conquis.



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI

SHOOT'EM UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 94%
Un véritable court métrage en images de synthèse présente le scénario. Top!

GRAPHISMES 92%
Somptueux, très détaillés et peu pixélisés, ils frisent la perfection. Une référence...

ANIMATION 95%
Les ennemis sont parfois énormes, parfois très nombreux, voire les deux. Impressionnant.

MUSIQUE 91%
Elle est très mélodieuse et correspond bien aux différents niveaux et actions dans le jeu.

BRUITAGES 94%
Du battement des ailes du dragon aux tirs en passant par les pas des monstres, tout y est.

DUREE DE VIE 85%
Il se termine facilement. Mais il faudra le finir plusieurs fois pour avoir le jeu complet.

JOUABILITE 92%
Plus de liberté dans les mouvements du dragon, aucun problème pour viser et tirer.

INTERET 97%
Un nouvel épisode enthousiasmant, qui apporte son lot de nouveautés, et des évolutions énormes sur le plan technique.

adidas power soc

Pour vous qui hésitiez entre les nombreuses simulations de foot sorties sur Playstation, voici une nouvelle raison de douter. Adidas Power Soccer est un outsider dangereux qui va en charmer plus d'un.

Avec les consoles 32 bits est apparu le concept des jeux en 3D texturée et animée en temps réel. Les jeux de foot ont sans doute été les plus touchés par cette "mode". Adidas Power Soccer n'échappe pas à la règle, revendiquant même haut et fort son appartenance à cette nouvelle génération ludique. 3D et Motion Capture y sont donc à l'honneur, apportant un réalisme incroyable à l'action. Grâce aux quatre caméras (déclinées sur plusieurs angles), un simple jeu se transforme en retransmission télévisée avec, en prime, des commentaires railleurs qui ne font l'économie d'aucun poncif du genre. Mais Adidas Power Soccer reste avant tout un jeu, malgré son apparence hautement télévisuelle. A ce titre, toutes les actions possibles et imaginables ont été prévues, même les plus inavouables. Dans un mode Arcade délirant où tous les coups sont permis, vous pourrez tirer le maillot de l'adversaire, lui coller un "mawashigeri" en pleine tête, dégager des méga-patates qui enverront le gardien valdinguer au fond de ses cages...

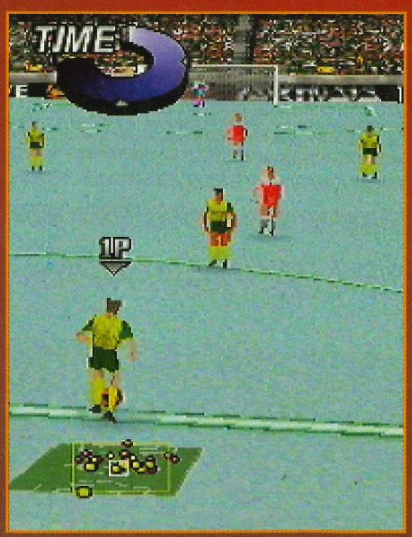
Pour assurer une jouabilité équilibrée, les programmeurs ont tout de même limité l'utilisation de ces coups interdits par une gestion de la fatigue. Faire une main pour bloquer un tir au but est très épuisant, c'est bien connu. Pour les puristes, un mode Simulation, autrement plus sérieux, est inclus (avec matchs amicaux, ligues et tournois), ce qui n'empêche pas pour autant de belles ailes de pigeon, des reprises de volée et des pointes d'accélération. Avec des commentaires en français et la possibilité de jouer à quatre grâce à un quadrupleur, Psygnosis n'a rien laissé au hasard. Rien, pas même le sponsor, Adidas, qui ne se prive pas de quelques pubs sur le terrain et de spots publicitaires – spots que l'on peut heureusement zapper.

Rien de tel qu'une tête bien faite pour marquer des buts.

AVIS *oui!*

MARC

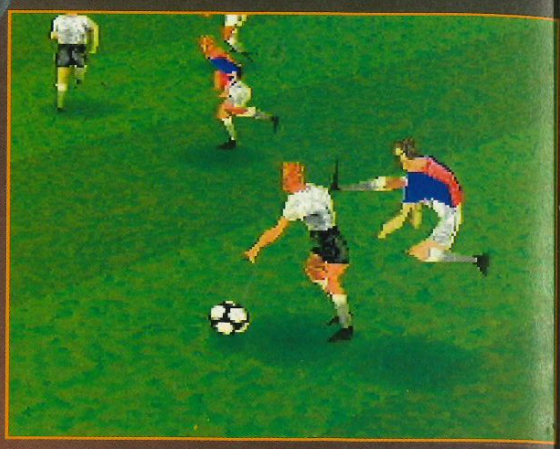
Sympa, très sympa même. J'avoue m'être un peu inquiété, au début, de la lenteur des joueurs mais, au bout de quelques parties, j'ai révisé mon jugement. En privilégiant un jeu de passes (et il y a intérêt: on n'est pas onze sur le terrain pour rien!), on parvient à construire des actions rapides et spectaculaires. Les animations en Motion Capture sont fabuleuses et le mode Arcade, avec ses "coups spéciaux", est une idée géniale. On peut même, grâce à un tip, obtenir des commentaires féminins... et débiles à souhait (c'est connu, le foot est un sport machiste). On peut tout de même regretter que, dans Adidas Power Soccer, la gestion du jeu d'équipe soit un peu limitée. A part la formation, on ne peut pas faire grand-chose. Mais ce n'est pas grave: à deux ou à quatre, on s'éclate ferme!



La remise en jeu peut se faire à la main ou au pied.

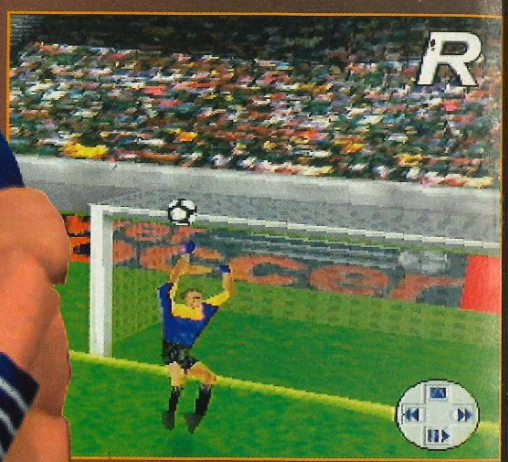
On voit bien sur ce Replay d'un coup franc la qualité de la Motion Capture.

cer

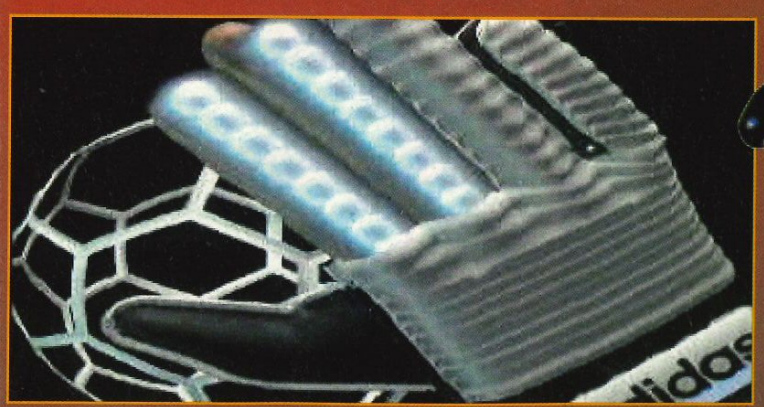


Comment ça, coup dangereux? Il a fumé la pelouse, l'arbitre, ou quoi?

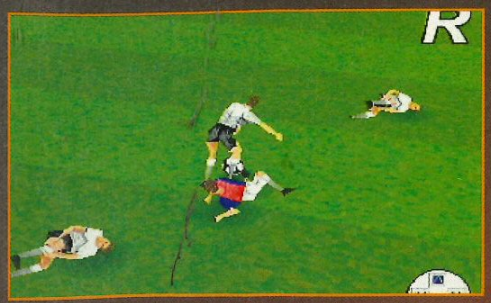
Une vue haute est disponible, pour les nostalgiques.



Le goal effectue de superbes claquettes pour protéger ses buts.



Lors des corners, essayez de donner un effet à la balle.



Pour voler la balle, rien de tel qu'un bon tacle, en toute brutalité.

Les menus sont truffés de superbes séquences en images de synthèse.

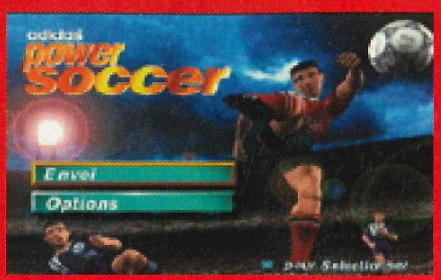
FAUT-IL BRÛLER LA 3D?

Quasiment tous les jeux de foot sur Playstation ont choisi la 3D et la Motion Capture comme mode de représentation. Est-ce vraiment le choix idéal? Si le réalisme apporté est incontestable, certaines personnes à la rédac (dont Marc, très conservateur) restent sceptiques : cette technique apporte-t-elle vraiment quelque chose au jeu? Car la Motion Capture, toute spectaculaire qu'elle soit, n'accroît en rien la jouabilité. Si le jeu gagne en beauté, il peut parfois souffrir de quelques temps de "latence" dus à la technique utilisée – rassurez-vous, ce n'est pas le cas d'Adidas Power Soccer. Quoi qu'il en soit, il faudra bien se faire à la 3D, puisque les éditeurs l'ont manifestement adoptée majoritairement!

AVIS *oui, mais...*

PANDA

Adidas est encore un jeu de foot sur Playstation utilisant la 3D associée à la Motion Capture. Pour moi, la 3D dans les jeux de foot, c'est bien joli mais ça n'apporte rien. Pire, au niveau de la jouabilité, c'est pas terrible! En ce qui concerne cet Adidas, force est de constater que les graphismes sont moyens et l'animation trop lente. Certes, on peut courir, mais la manipulation n'est pas évidente à faire. De façon générale, le jeu demeure plutôt sympa: il comporte des coups cachés, ce qui est plutôt drôle, et des commentaires, humoristiques mais bien sentis, mais enfin, rien de révolutionnaire... Il semblerait que l'ultime jeu de foot 32 bits ne soit pas encore né... En tout cas, pas sur Playstation. C'est dommage, mais il ne suffit pas de faire étalage de capacités techniques pour faire un bon jeu.



ÉDITEUR: PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: SCE
DISPONIBILITÉ: MAI
PRIX: D

FOOT
1-4 JOUEURS AVEC QUADRUPLEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 94%
L'image de synthèse est à l'honneur dans des menus bien présentés.

GRAPHISMES 85%
Difficile d'atteindre des sommets avec de la 3D. Ce titre s'en tire néanmoins fort bien.

ANIMATION 94%
Les animations en Motion Capture sont superbes, saisissantes de réalisme.

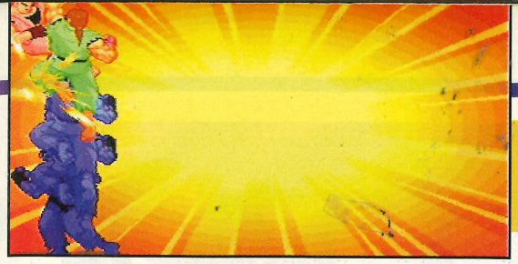
MUSIQUE 80%
Vous avez déjà entendu des mélodies qui dépotent dans un stade? Non? Ben, ici non plus.

BRUITAGES 89%
Les commentaires, amusants, collent bien à l'action.

DUREE DE VIE 90%
On se refait toujours volontiers une petite partie entre amis... voire même entre ennemis!

JOUABILITE 90%
Après un petit temps d'adaptation, on se fait vite aux commandes. Reste à découvrir les nombreux coups cachés.

INTERET 92%
Mettant l'accent sur le côté fun et spectaculaire du foot, Psygnosis signe un jeu original et plaisant.



Comme vous pouvez le constater, les Super Combos Finish sont très impressionnants.

STREET FIGHTER ZERO

Après sa sortie sur Playstation, SF0, l'ultime version de Street Fighter, débarque sur Saturn. Les deux versions sont similaires, mais l'impact sur Saturn est moindre dans la mesure où la console possède déjà un bon jeu de baston en 2D, X-Men.

La toute dernière version de ce jeu de baston le plus joué sur Terre réunit un total de douze personnages, si l'on compte les trois combattants cachés (Dan, Gouki et Vega). Si cet épisode de la saga ne porte pas le numéro trois mais le zéro, c'est qu'il se déroule avant le premier épisode (Sagat en était le boss final). A cette époque, le jeu n'était pas véritablement connu, ce n'est qu'à partir du deuxième épisode jouable dans les salles d'arcade qu'il s'est imposé comme la référence des jeux de baston en 2D. Outre deux petites nouveautés (le contre qui fait tourner l'adversaire sur lui-même et la roulade), six nouveaux personnages sont apparus: Rose, une combattante aux pouvoirs magiques qui combat avec un foulard meurtrier; Birdie, une brute qui boit de la bière et joue de la chaîne mais n'a pas de rat sur l'épaule (étonnant pour un punk); Sodom, un combattant asiatique qui maîtrise le kobudo, un art martial dans lequel on manie le "saï" (sorte de couteau); Adon, adepte de la boxe thaïlandaise (comme Sagat); Dan, qui maîtrise quelques coups de Ken et Ryu mais n'est pas directement sélectionnable (il faut connaître la manip'); et, enfin, Guy, le héros de la série des Final Fight. Bref, il y a de quoi s'amuser dans cette nouvelle version, mais pour combien de temps?

Sagat lancera-t-il sa boule de feu à temps pour contrer la torche de Vega?

Affrontement sans pitié entre Nash et Gouki. On notera le joli réflexe de Gouki, qui a réussi à lancer une boule de feu dans les airs juste au bon moment.

Trois coups spéciaux à l'écran: la boule de feu et le Hurricane Kick pour Ryu, le coup de genou fatal pour Adon!

Le Combo de Sodom occupe une place si importante à l'écran qu'il devient difficile de s'y repérer.

AVIS — oui, mais...

SWITCH

Grâce à la forme du paddle, la version Saturn est un poil plus jouable que la version Playstation (c'est pas mon cheval qui dira le contraire), mais, sur le fond, les deux versions sont similaires. Les graphismes sont plutôt agréables, l'animation est fluide, les Combo-Finish magnifiques et les personnages expressifs. Par ailleurs, les options sont très complètes, et il y a un nombre conséquent de coups spéciaux... Bref, c'est du Street Fighter! Ceux qui y ont beaucoup joué se lasseront peut-être, les fanatiques purs et durs trouveront sûrement le 24 Hits Combo dont ils rêvaient... Les autres joueront à X-Men ou à VF 2 en attendant Vampire Hunter, un peu lassés de la série des Street Fighter qui évolue sans changer.

STREET FIGHTER ZERO

CAPCOM/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION	92%

La notice est bien illustrée et la démo mêle des séquences animées à des séquences de combat.

GRAPHISMES	93%

Ils sont identiques à ceux de la version arcade: de bien jolies couleurs pastel.

ANIMATION	90%

Aucun ralentissement dans le feu de l'action et des combattants très expressifs.

MUSIQUE	80%

Les versions remixées ne sont pas de bonne facture, c'est dommage.

BRUITAGES	92%

Les bruitages, excellents, sont à la fois réalistes et très nombreux.

DUREE DE VIE	94%

A deux ou seul contre la machine, le plaisir de jouer est bel et bien au rendez-vous.

JOUABILITE	93%

Le pad de la Saturn convient mieux à ce type de jeu que celui de la Playstation.

INTERET	**91%**

La version Saturn est très maniable mais certains, las de la série SF, lui préféreront X-Men.

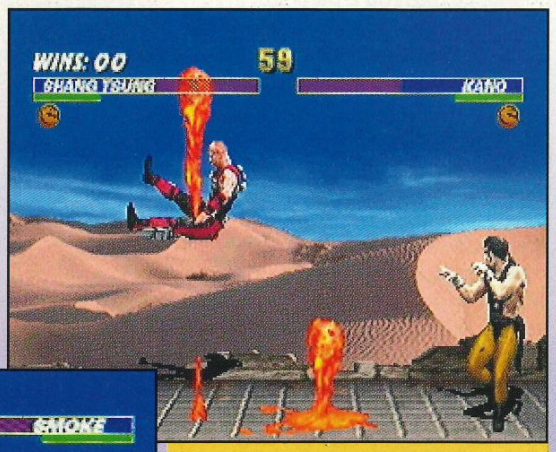
ULTIMA MORTAL KOMB

Les Kombat Kodes permettent d'obtenir une tonne de tips.

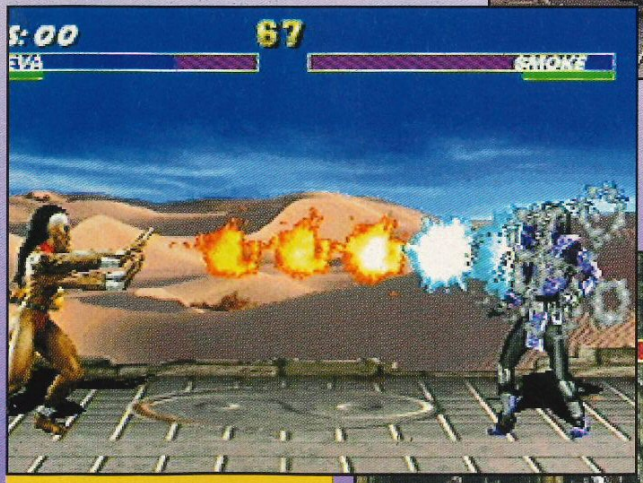
Ultimate Mortal Kombat 3 est un jeu de baston qui porte bien son nom. Avec cinq nouveaux personnages et une réalisation qui vaut celle de la version Playstation, ce super-jeu de baston risque de faire bien des jaloux chez les Sonymaniaques.

Avec un contrat de six mois d'exclusivité pour Mortal Kombat 3 sur les consoles 32 bits, Sony s'en est mis plein les poches, gavant ses fidèles joueurs d'un flot d'hémoglobine. Pendant ce temps-là, les Saturniens rongeaient leur paddle de rage. Maître Sega, par leur colère attristé, leur tint à peu près ce langage: "Tout vient à point à qui sait attendre, fidèles adorateurs. Aujourd'hui, Sony s'en met plein les fouilles mais, d'ici à six mois, ce sera à votre tour de hurler comme des glands le poing levé: 'Mortaaaaal Kombaaaat', comme à la télé. Et pour ne pas susciter une désertion en masse dans nos troupeaux de joueurs, on vous garantit une belle carotte: 'l'ultimate' carotte. Dans la version Saturn, vous aurez sept personnages en plus (dont trois cachés), avec tous leurs coups spéciaux, leurs Combos, leurs Fatalités, Animalités, Babalités, Friendships, et même des Pits Fatalités. C'est juré, il y aura des décors tout nouveaux tout beaux rien que pour vos yeux. Et puis, on vous laissera le sang qui coule à flots, les bruitages bien gore, la garde par bouton ainsi que la course pour ruser l'adversaire. Hé! partez pas: on a même ajouté un nouveau mode, où vous pourrez jouer à deux contre deux (mais l'un après l'autre, hé, hé, hé!), un peu comme le mode Endurance des précédentes versions, quoi. Bon sang, qu'est-ce qu'il faut pas faire pour séduire vos porte-monnaie!"

Emus par tant de bon sens, les Saturniens passèrent l'hiver comme des fourmis, entassant leurs petites économies en attendant "l'ultimate" jour où ils pourraient acheter "l'ultimate" jeu. Réjouissez-vous, Saturniens et Saturniennes, "l'ultimate" jour de gloire est arrivé! Enfin, vous allez cesser de raser les murs à la récré, verts de jalousie et blancs de rage. Sortez au grand jour, rouges de plaisir, brandissez vos Ultimate Mortal Kombat 3 au visage des Sonymaniaques qui vous ont traînés dans la boue et hurlez: "Mortaaaaal Kombaaaat!". Enfin, pas trop fort quand même sinon vous allez vous le faire chourrer.



Shang Tsung pose toujours autant de problèmes avec ses morphs qui gèlent l'écran plusieurs secondes.



Non seulement Sheeva a quatre bras, mais elle est redoutable à distance.

Motaro, l'avant-dernier boss, est toujours aussi efficace.

JADE

Terrible avec son "bo" (bâton), elle fait partie dès nouvelles recrues.

- KOMBO: PH, PH.
- FATALITÉ 1: R, R, BL, PB au corps à corps.
- FATALITÉ 2: R, R, R, BL, R au corps à corps.

Jade est bonne à distance.

ERMAC

Longtemps réputé pour n'être que le fruit d'une simple rumeur, Ermac apparaît enfin, lui aussi caché sous un Kode (rendez-vous dans les tips le mois prochain).

Ermac est fort, très, très fort! Mais quel est donc le Kode pour le jouer?

CLASSIC SUB-ZERO

Cette ancienne version du personnage de Sub-Zero a été reprise pour incarner l'un des trois personnages cachés du jeu. Voici l'un de ses meilleurs Kombos:

- MH, MH, B + MB, B + MH.

Mais on ne vous donne pas encore le Kode pour l'avoir!

Sub-Zero, le classique!

Vingt-deux persos au total, il n'y a que l'embarras du choix.

REPTILE

Ancien personnage caché, il est présent ici dès le début du jeu.

- KOMBO: MH, MH, MB, (AR, AR, MH+MB), B + MH.

Pour faire cette Fatalité: AR, A, B, BL à un demi-écran de distance.

MILEENA

Voici une autre petite maligne qui se cache sous un Kode.

- KOMBO: MH, MH, MH, AR + PH, H + PB, B + PH.

Nom: Mileena. Profession: cracheuse de clous!

CÉKOI DONC?

- PH= PIED HAUT
- PB= PIED BAS
- MH= MAIN HAUTE
- MB= MAIN BASSE
- A= AVANT
- AR= ARRIERE
- B= BAS
- H= HAUT
- BL= BLOCK (défense)
- R= RUN (courir)

SCORPION

Saluons le retour d'un des personnages les plus gore de tous les Mortal Kombat. Avec son grappin, il constitue le must pour les assoiffés de sang.

- KOMBO: MH, MH, PH, AR + PH.
- FATALITÉ 1: A, A, B, H, R au corps à corps (maintenir BL pour H si problème).
- FATALITÉ 2: B, B, H, PH à un saut de distance de l'adversaire.

Il nous manquait, il est enfin de retour, et il est partout.

AVIS — oui!

MARC

Bisque, bisque, rage! La version Saturn est bien mieux que celle sur Playstation. Nananè... reuh! Oui, bon, d'accord: Ultimate Mortal Kombat 3 est mieux. Mais c'était bien le minimum, après six mois d'attente, non? Les possesseurs de Saturn étaient à la veille de créer un syndicat pour réclamer leur dû. Quoi qu'il en soit, c'est vrai qu'il est top, ce jeu: quatre nouveaux persos plus trois cachés, il y a de quoi faire! Si la défense par bouton ne vous donne pas des boutons, UMK 3 est un incontournable pour le bastonneur pur sucre que vous êtes.

KITANA

La reine de l'éventail.

- KOMBO: MH, MH, AR + MB, A + MH.
- FATALITÉ 1: R, R, BL, BL, PB au corps à corps.
- FATALITÉ 2: AR, B, A, A, PH au corps à corps.

Kitana est la reine de l'hémoglobine avec son éventail.

AVIS mortel!

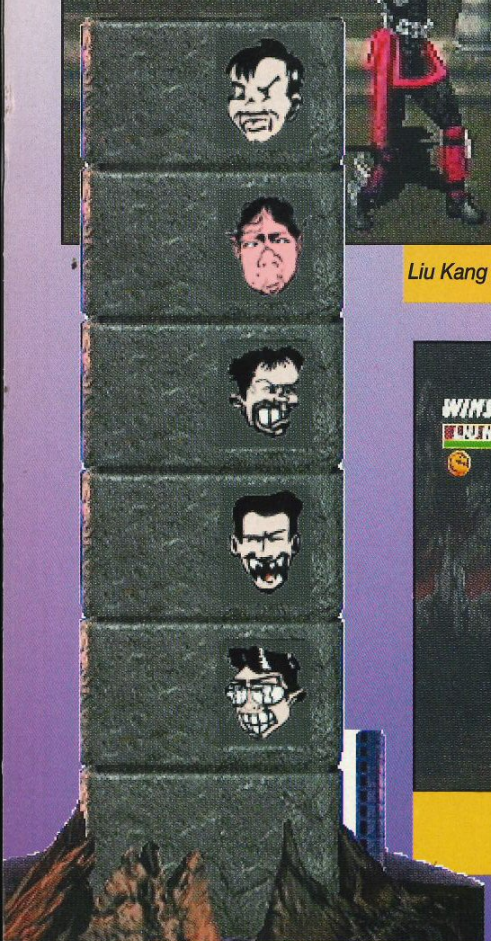
SPY

Des jeux de combat en 2D sur Saturn, Ultimate MK3 est à mon avis le jeu qui s'en sort le mieux. Les personnages sont nombreux et variés, la jouabilité excellente et les enchaînements meurtriers. Les Fatalités, Babalités et autres Friendships apportent un charme indéniable. Et surtout, surtout, on retrouve les personnages qui nous ont fait vibrer des heures durant sur les anciennes versions. Il est sorti très en retard? C'est vrai mais, franchement, ça ne valait pas le coup d'attendre lorsque l'on sait que par rapport à la version Playstation, on obtient cinq personnages supplémentaires? Personnellement, j'ai choisi, et considère que Ultimate MK3 sur Saturn est ce qui se fait de mieux dans la série.

Ermac, la légende, a été victime d'une Babalité. Cruel, non?

Liu Kang peut maintenant faire des boules de feu en l'air.

Les Animalités permettent de se changer en animal pour mieux croquer l'adversaire.



ÉDITEUR: WILLIAMS
DISTRIBUTEUR: GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUES: 5

PRESENTATION 80%

Destinée à ceux qui voudraient connaître les motivations des combattants ou voir une démo.

GRAPHISMES 92%

La Saturn se déchaîne! C'est magnifique, il n'y a rien à redire.

ANIMATION 92%

Excepté les morphs de Shang Tsung qui gèlent l'écran cinq secondes, l'animation est nickel.

MUSIQUE 90%

Rythmée, endiablée, la musique va vous chauffer le sang, entre deux hurlements!

BRUITAGES 92%

La version bêta testée n'était pas au point, mais a largement suffi à nous convaincre.

DUREE DE VIE 94%

22 personnages, vous vous rendez compte? Il faut être un mutant pour tous les maîtriser!

JOUABILITE 93%

Une fois maîtrisés, les boutons de garde et de course, rien ne pourra vous arrêter. Euh.. si, un Méga-Combo de la mort!

INTERET 96%

Prenez un MK 3 déjà excellent, ajoutez-y 7 nouveaux persos et des décors, et vous obtenez une version encore meilleure. CQFD!

Ales (30) / 66-52-44-66
Angouleme (16) / 45-92-65-24
Annemasse (74) / 50-87-23-14
Antibe (06) / 93-61-55-83
Beauvais (60) / 44-48-53-60
Bourges (18) / 48-24-10-34
Champigny (94) / 48-81-10-16
Chelles (77) / 64-21-55-44
St Germain les Corbeil (91) / 60-75-93-00
Dijon (21) / 80-42-82-67
Draguignan (53) / 94-68-92-55
Evreux (27) / 32-62-54-09
Fontenay (92) / 47-02-54-56
Grenoble (38) / 76-09-26-68
Le Mans (72) /43-81-43-43
Le Creusot (71) / 85-55-08-02
Livry gargan (93) / 43-51-03-54
Macon (71) / 85-39-09-52
Maison alfort (94) / 48-93-35-14
Mandelieu (06) / 93-93-54-33
Mantes (78) / 34-97-52-20
Montreuil (93) / 48-18-09-33
Rézé (44) / 40-32-38-09
Neuilly (92) / 47-45-17-97
Nice (06) / 93-92-99-88
Nogent (94) / 48-75-76-32
Paris 12 (75) / 43-41-65-00
Paris 19 (75) / 42-02-08-08
Paris 3 (75) / 42-77-91-32
Pontoise (95) / 30-75-17-61
Saint gratien (95) / 34-17-11-33
Sarcelles (95) / 39-92-47-16
St maur (94) / 48-86-55-32
Thionville (57) / 82-53-80-81
Toulon (83) / 94-42-60-41
Villemomble (93) / 48-55-21-69
Villeneuve (93) / 47-99-25-39

Nouveau:
Vannes,
Nantes,
Bourg en Bresse,
Istres,
Ferney Voltaire,
Chambery,
Annecy,
Sevran,
Montigny le Bretonneux.

Difintel-Micro

Jeux video, multimedia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...46 magasins en France pour vous satisfai

- **Des milliers de jeux d'occasion, de jeux neufs,**
- **Des milliers de cartes, posters et figurines.....**
- **Des milliers d'offres exceptionnelles.....**

Grand concours de dessin:

3 Playstation Sony à gagner

DBZ

DRAGON'NET

X MEN

Sur feuille blanche format A4, en couleur,choisissez un thème, Difintel Micro attend vos plus beaux dessins. Une console à gagner sur chacun des themes! Alors à vos crayons*.....

Playstation
Street Fighter Alpha
Victory Boxing
Earth worm jim 2
View point
Dark stalker
Ice and fire
Cobra (jap)
Adidas Power soccer
Ridge racer révolution (VF)

Saturn
Ultimate MK3 369 frs
Street fighter Alpha
Valora valley golf
The 11th hour
X men
Fatal fury 3 (jap)
DBZ 3 (jap)
La legende de Thor

et tous les autres ...

Mega drive, Super Nintendo, CD Rom, Magic, Dragon'net, mangas, OAV.....

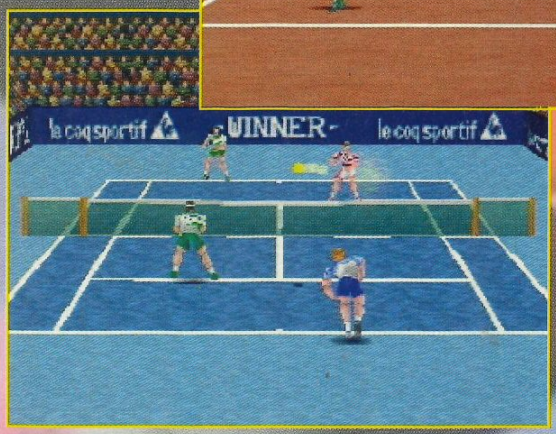
Difintel Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

* Réglement disponible dans toutes les boutiques**(Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magas

HYPER FIN
TEN

La vue aérienne est claire, mais on ne distingue pas bien les détails.

Cette vue à la Tennis Cup n'est malheureusement pas très jouable...

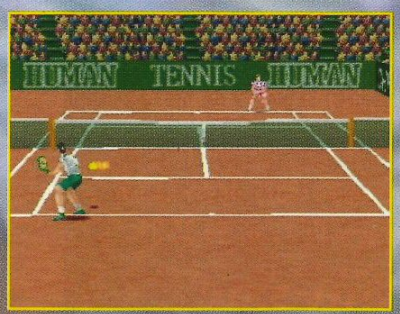


Une des options permet d'obtenir une "traînée" derrière la balle.

Jusqu'à présent, le meilleur jeu de tennis était sur NEC, connu sous le nom de Final Match Tennis. Le voilà qui débarque aujourd'hui sur Playstation, dans une version remise au goût du jour. Attention, ça va faire mal!

Final Match Tennis sur PC Engine NEC occupait incontestablement, jusqu'à aujourd'hui, la plus haute marche du podium dans la catégorie des jeux de tennis toutes consoles confondues. Il est, et de loin, le plus fun et le plus jouable. Mais cette nouvelle mouture sur Playstation arrive à point nommé. Conçue dans la lignée du précédent volet, elle en reprend plusieurs points. Tout d'abord, le jeu est toujours d'une ergonomie et d'une exactitude diaboliques. Ainsi, la bonne précision de votre coup dépendra de votre position par rapport à la balle (si vous en êtes trop près, vous n'aurez pas assez d'amplitude pour la renvoyer) ainsi que du temps de préparation de votre coup (c'est-à-dire du moment où vous appuyez sur le bouton...). De surcroît, quatre boutons sont utilisés pour offrir une plus large palette de coups et d'effets: lob, slice, lift... tout y est! Vous avez le choix entre six joueurs: Agassi, Becker, Forget, Ivanisevic, Chang, Sampras. Les trois surfaces habituelles sont évidemment disponibles: terre battue, herbe ou encore terrain synthétique. On peut jouer à deux simultanément: l'un contre l'autre, en simple ou en double, ou ensemble contre la console. Si vous disposez d'un adaptateur, il est même possible de disputer un match jusqu'à quatre simultanément. En ce qui concerne la représentation graphique, pas moins de neuf vues sont proposées. Mais, comme à l'accoutumée, seules quatre d'entre elles sont jouables! En appuyant sur Pause puis Select en cours de partie, vous pouvez choisir une des six mélodies de la bande musicale.

La montée au filet est une spécialité des Panda!

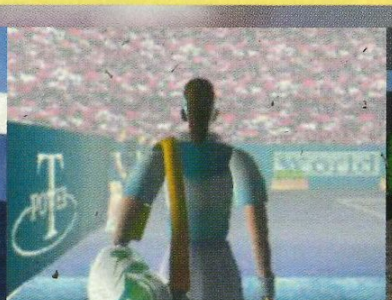


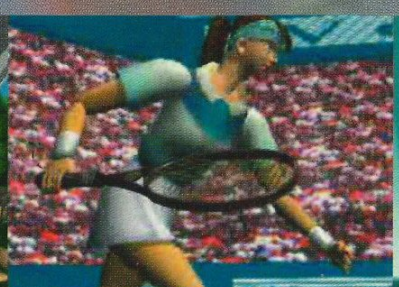
Pour servir ou recevoir, le positionnement est très important.

AVIS — oui!

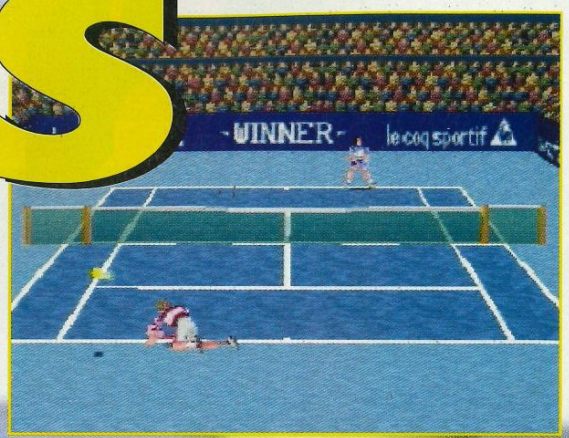
PANDA

Comment dire "non!" au retour d'une légende lorsque son adaptation est réussie? Car Human a réalisé là un tour de force en réussissant à produire un jeu de tennis en 3D, avec une multitude de vues disponibles, et qui soit jouable. J'ajouterai même que, de surcroît, il est précis et très maniable! En bref, Hyper Final Match Tennis conserve les qualités de son prédécesseur en corrigeant la plupart de ses défauts. Pour tous ceux qui aiment les jeux de tennis, Final Match s'avère un must en la matière. En plus, on peut y jouer à quatre simultanément pour peu que l'on dispose d'un adaptateur.





L MATCH
NIS



On peut plonger pour récupérer une balle, mais ça ne marche pas à tous les coups.

AVIS *oui!*

NIIICO

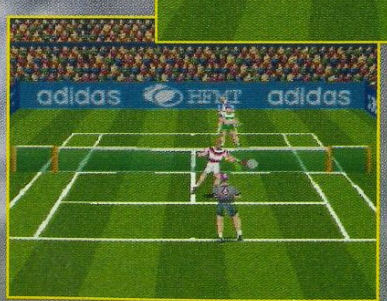
Comme bon nombre d'entre vous, je ne suis amateur de tennis que lors du tournoi de Roland Garros ou de la finale de la coupe Davis. C'est donc sans grand enthousiasme que je me suis lancé dans Hyper Final Match Tennis. Pourtant, dès les premières minutes, force est de constater que ce jeu est très accrocheur et très (trop?) proche de la réalité. En effet, les coups portés, que ce soit les coups droits, les revers, les smashes ou les lobs (pour ne citer qu'eux), ne sont pas très évidents à réaliser. Ne l'oublions pas, nous sommes ici dans une simulation de tennis et non dans un jeu d'arcade. Il faudra pas mal d'entraînement afin de bien maîtriser tous les coups à votre disposition et ainsi devenir un as. Graphiquement réussi, Hyper Final Match Tennis devrait combler de joie tous les férus de ce noble sport.

QUE DE VUES!

Neuf angles de vue sont proposés. Mais combien d'utilisables réellement? Eh bien, comme d'habitude, pas la moitié. En voici trois des plus corrects.

En double, il faut bien se positionner.

Les balles sont plus rapides sur l'herbe que sur la terre battue.



Les volées ne sont pas évidentes à placer.

ÉDITEUR: HUMAN
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE TENNIS
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: -

PRESENTATION 89%
Une courte introduction en images de synthèse, sympathique.

GRAPHISMES 87%
Tout de 3D, ils sont de bonne facture, sans être transcendants.

ANIMATION 90%
Les joueurs se déplacent assez rapidement sur le court, et le scrolling est fluide.

MUSIQUE 90%
Les mélodies sont variées, et il est possible d'en changer pendant une partie.

BRUITAGES 85%
Ils sont assez soignés, mais n'ont cependant rien d'exceptionnel.

DUREE DE VIE 92%
La console résiste quelques heures, mais c'est surtout à deux que le jeu prend toute son ampleur: les parties s'enchaînent sans trêve!

JOUABILITE 90%
Parfaite, mais un peu de pratique sera nécessaire pour en maîtriser les subtilités.

INTERET 91%
C'est actuellement la meilleure simulation de tennis toutes consoles confondues... Avis aux amateurs!

DRAGON HYPER DIMENSION

La série Dragon Ball Z est officiellement terminée, et Bandai le sait bien. Avant que la "poule aux cheveux d'or" ne passe définitivement de mode, l'éditeur se hâte donc d'en sortir une nouvelle adaptation.

Voici donc un nouveau Dragon Ball Z, le septième, tous genres confondus. Celui-ci est baptisé Hyper Dimension. Les personnages présents sont cette fois-ci au nombre de dix (sans compter les combattants cachés): San Goku, San Gohan, Vegeta, Piccolo, Gogeta, Bu, Mr Bu, Gotrunks, Freezer et Cell. Comme d'habitude, il y a un mode Story, un mode Tournoi, ainsi qu'un mode Versus. Comme dans les autres volets, on peut balancer des super-kamehas et, bien sûr, des Meteor Smashes, exécutables lorsque la jauge de vie est dans le rouge. Passons maintenant aux nouveautés. Le jeu, avec des décors et des personnages d'une grande finesse, est encore plus beau que les précédents. Désormais, on pourra passer sur un deuxième plan, et charger latéralement (un peu comme dans Fatal Fury). Autre innovation: on doit projeter l'adversaire à l'aide d'un coup spécial pour passer dans un autre tableau (en l'air ou sur le côté), contrairement aux précédents épisodes, où il suffisait d'appuyer sur un bouton. En l'air, vous pourrez voler à loisir, et les coups sont alors très différents de ceux que l'on peut faire sur la terre ferme. Les barres d'énergie et de vie ont été réunies en une seule, qu'il est possible d'augmenter (jusqu'à un certain seuil). Chouette! Mais le seul problème, c'est l'adversaire: il vaut mieux ne pas rester longtemps dans la position de charge. Avec toutes ces modifications, DBZ Hyper Dimension privilégie le combat au corps à corps. L'écran n'est plus splitté, et on ne peut plus fuir à dix kilomètres. Pas de lâche dans les rangs: les combattants sont obligés de se faire face. Les kamehas sont beaucoup moins impressionnants, mais les Furies plus travaillées. Bref, c'est un nouveau DBZ, et on sait qu'il se vendra, même sans être exceptionnel.

Un superbe kameha de Gogeta.

Freezer se la joue Bison.

Comme dans Fatal Fury, on peut désormais se déplacer sur un deuxième plan, et attaquer par le flanc.

Oh, mon dieu, le Panda fait encore le pitre.

AVIS *oui, mais...*

GIA

Après avoir vu King of Fighters '95 et Tekken 2, le retour sur 16 bits a été rude. Mes premières impressions ont donc été assez mauvaises, d'autant plus que, en ce qui concerne DBZ, les a priori négatifs ne manquent pas ("c'est une daube infâme", "c'est pour faire du blé", etc.). Mais, passé les premiers temps, quand on découvre un peu plus le jeu, on se rend compte de sa richesse: un deuxième plan, des Furies et différents tableaux. La grande lacune de ce jeu réside dans son animation, lente et saccadée. Je vous signale tout de suite que son rapport qualité/prix le place parmi les produits de luxe: on paye cher pour pas grand-chose, si ce n'est un nom connu. Ce Dragon Ball Z Hyper Dimension est donc à réserver aux fanatiques de DBZ propriétaires d'une Super Famicom.

LES DIFFÉRENTS TABLEAUX

Dans les autres épisodes, il suffisait d'appuyer sur un bouton pour voler, et ainsi passer dans le tableau au-dessus. Maintenant, pour ce faire, il faudra effectuer une projection assez violente.

BALL Z

METEOR SMASH

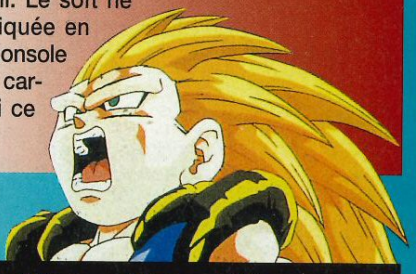
Quand votre jauge est dans le rouge, vous pouvez exécuter un méga-coup-spécial-de-la-mort-qui-fera-voler-les-oiseaux, comprenez un Meteor Smash. Dans un jargon plus populaire, on appelle ça une Fury. A noter que les Meteor Smashes de San Goku et de Mr Bu sont assez réussis.

On assiste à plusieurs phases de transformation de San Goku pour achever son adversaire.

Celle de Bu vaut aussi le détour. Il transforme l'adversaire en bonbons pour le manger, avant de recracher, le porc!

SUPER FAMICOM OBLIGATOIRE

Attention, DBZ Hyper Dimension ne marche pas sur une Super Nintendo française. Et ce, même avec un adaptateur, aussi perfectionné soit-il. Le soft ne peut pas plus être lu par une Super Nintendo trafiquée en Super Famicom. Donc, seuls les possesseurs d'une console japonaise pourront dépenser une fortune dans cette cartouche. Ne demandez pas comment Bandai a réussi ce coup-là, on se le demande encore...



AVIS mouais...

SPY

Voici donc le jeu que vous attendez tous. Voici donc peut-être les seules pages que certains d'entre vous dévoreront avec avidité. La folie DBZ a ravagé la France entière (et, au passage, certains esprits...), mais il est toujours temps de se réveiller, quoi! Je ne dis pas que DBZ Hyper Dimension n'est pas bon. Je dis seulement qu'il y en a marre de ces éditeurs qui, pour quelques brouzoufs, profitent de votre passion et pressent votre bourse tel un vulgaire citron! Vous allez payer le prix fort et repartirez le sourire aux lèvres. Bon, passons. Ce qui vous intéresse, c'est le jeu. Beaucoup de choses ont changé depuis les précédentes versions, ce qui n'est pas forcément un mal. Mais le jeu est toujours aussi lent (voilà ce que l'on gagne en voulant faire des beaux et gros sprites...), et, même si les enchaînements, Meteor Smashes et autres changements de plan sont toujours de mise, la profondeur de jeu est limitée. DBZ reste un bon jeu de baston, mais pas à plus de 500 balles.

Le mode Tournoi peut mettre en compétition huit combattants.

Il n'y a plus qu'une seule jauge. Quand on se recharge, le chiffre à côté de la barre d'énergie augmente et sert d'indicateur.

SUPER FAMICOM REVIEW

ÉDITEUR: BANDAI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: G

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT (JUSQU'À 8 EN TOURNOI)
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: 3

PRESENTATION 85%

Les boules de cristal reviennent au Dragon Sheron. Un travelling vers le visage de San Goku.

GRAPHISMES 91%

Encore plus beaux que sur les précédents. Ce DBZ est un petit bijou en la matière.

ANIMATION 81%

Trop souvent saccadée, elle n'est pas à la hauteur des graphismes. Dommage.

MUSIQUE 85%

Pas terrible, mais en tout cas bien meilleure que dans les épisodes précédents.

BRUITAGES 87%

Des kamehas, des chocs sonores et des petits cris agrémentent les combats...

DUREE DE VIE 86%

Un mode Story, dix personnages et quatre niveaux de difficulté, de quoi tenir longtemps.

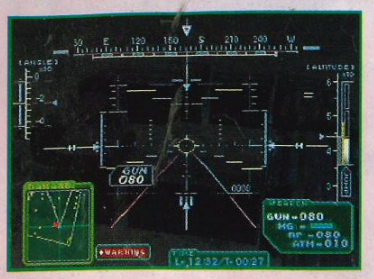
JOUABILITE 81%

Une prise en main pas évidente et un temps de réaction déconcertant.

INTERET 84%

Un Dragon Ball Z de plus. A réserver aux inconditionnels de la baston... et de DBZ.

GUNGRIFFON

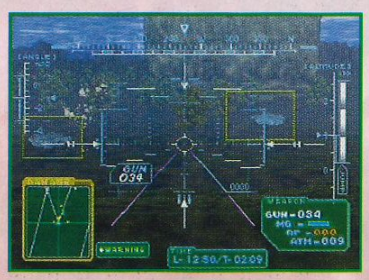


Lors d'une attaque de nuit, n'hésitez pas à sauter sur les toits.

AVIS *oui!*

PANDA

Il faut bien avouer que, avec le Marcassin, on est complètement entré dans le jeu. On jouait tour à tour, et malheur à celui qui tentait de faire deux parties de suite! Techniquement, Gungriffon est fantastique: beau, fluide, assez rapide... Le maniement est simple et les missions sont variées, tant au niveau des décors que des ennemis et des tactiques à adopter. Mon seul reproche concerne le nombre de niveaux: huit, sans compter les deux d'entraînement, c'est trop peu! Gungriffon plaira sans conteste aux amateurs de 3D.

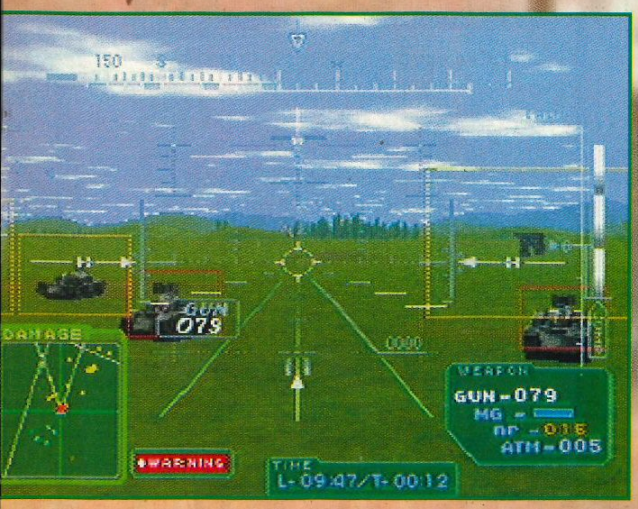


Il faut éviter de faire face à l'adversaire pour ne pas essuyer son feu.

Ça vous dirait d'envahir le bloc de l'Est avec des Battle Suit dernier cri? Hélicoptères, tanks et autre menu fretin du même acabit vont crisser sous vos pinces d'acier!

Aux commandes d'un Mobile Suit (robot fait pour le combat), vous allez devoir remplir diverses missions, qui vous sont expliquées en japonais lors du briefing. Elles sont d'une simplicité enfantine: il s'agit soit de tout détruire, soit de protéger un élément important (un convoi, un hélicoptère en ravitaillement...), tout en restant en vie, bien entendu! Lors de missions d'escorte, des alliés peuvent vous accompagner, auquel cas il s'agit de ne pas les descendre! Pour vous permettre de les distinguer de vos ennemis, votre viseur devient bleu lorsqu'un allié se trouve dans sa ligne de mire. Sur le tableau de bord, plusieurs indicateurs sont importants. Tout d'abord votre radar, plus utile que vos yeux! Autour de celui-ci, votre énergie est indiquée par un code de couleur, qui varie du vert au rouge. A ce propos, faites bien attention à ne pas sortir de l'aire de combat, car connaissez-vous le sort que l'on réserve aux déserteurs?... Lorsque vous avez locké une cible, le viseur clignote, ce qui vous sera fort utile car cette cible peut être à portée de missile, et non de vue. Vous disposez également d'un sélecteur d'arme, qui vous laisse le choix entre une mitrailleuse (aux munitions illimitées, mais qui chauffe vite), un lance-missile, un canon à gros calibre et, enfin, un lance-grenade. Si, au cours d'une bataille, vous sentez que ça chauffe un peu trop pour votre matricule, vous avez toujours la possibilité de sauter assez haut et de planer ainsi quelques secondes, ce qui s'avère également fort pratique lorsqu'il s'agit de dégommer les hélicos. Un laps de temps limité vous est imparti pour chaque mission. Le viseur a un débattement très important. Vous avancez ou reculez en appuyant sur un bouton, et pouvez progresser en marchant ou en glissant. Enfin, évitez de pénétrer dans une forêt, car la végétation brouillerait votre radar.

En plein cœur d'une base ennemie. Votre timing devra être excellent.

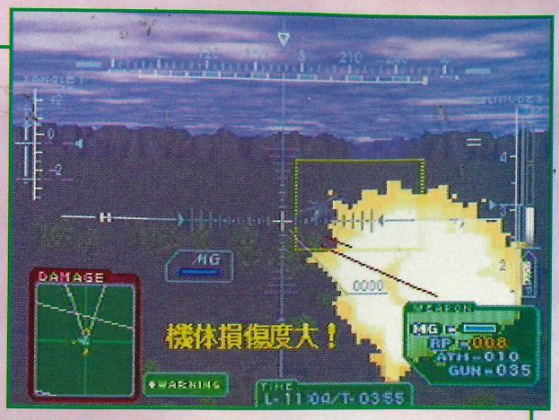


Les tanks adverses ne sont pas bien méchants.

Un hélico allié vous recharge en énergie et en munitions.

PAR TOUS LES TEMPS

Il n'y a pas d'heure pour les braves, et ce jeu vous le prouve. Qu'il y ait du brouillard ou qu'il fasse nuit, rien n'y fait: il faut partir en mission. Et alors, vos instruments de bord seront vos seuls guides!



Le brouillard est particulièrement gênant: on ne voit sa cible qu'au dernier moment.

On se croirait en plein Doom!

Pour les combats de nuit, vous disposez d'un viseur à infrarouge.

Lorsque l'on est en l'air, il faut profiter de l'avantage que confère sa position.

"This is the end..."

ÉDITEUR: GAME ARTS
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ACTION 3D
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 90%

Une superbe intro en images de synthèse, plutôt longue, qui illustre le célèbre adage "mieux vaut être un robot qu'un tank"!

GRAPHISMES 93%

Les décors sont très beaux, et les effets de transparence bien rendus.

ANIMATION 92%

Malgré le nombre d'éléments en 3D, l'animation ne rame pas d'un poil.

MUSIQUE 87%

La musique est très entraînante, mais trop faible par rapport aux bruitages, qui la couvrent.

BRUITAGES 88%

Ils occupent trop le premier plan par rapport aux BGM, mais ils sont de bonne qualité.

DUREE DE VIE 84%

Seulement huit missions à votre disposition, c'est un peu faible, mais certaines sont coton.

JOUABILITE 93%

On s'habitue rapidement aux commandes du robot.

INTERET 91%

Je ne vois pas un seul jeu du genre qui fasse le poids... Techniquement excellent, on le déguste comme du caviar!

AVIS *oui!*

MARC

Quelle claque! On n'arrête pas de me dire que la Saturn n'est pas à l'aise avec la 3D, Gungriffon est là pour prouver le contraire. Quand je pense que, le mois dernier, certaines personnes à la rédac (dont Niiico et moi ne faisions pas partie...) s'extasiaient sur Shellshock, j'hésite à leur montrer Gungriffon de peur qu'ils fassent une crise cardiaque! C'est beau, fluide, varié, c'est tout simplement le meilleur similateur en 3D de robots genre Gundam que je connaisse. Même Krazy Ivan est dépassé. Allez, je vais faire un ou deux reproches quand même: la jouabilité aurait pu être encore meilleure et il n'y a pas assez de missions (selon le Panda). Soit. J'achète quand même!

Felicia m'a l'air de s'être fait griller sur ce coup-là.

Anakaris ressemble à un vieux pharaon.

L'animation des combattants est bien décomposée.

Certains éléments du décor peuvent être brisés.

NIGHT WARRIORS

Il semblerait que la Saturn joue à fond la carte des jeux de baston en 2D. Après X-Men et Golden Axe, c'est au tour de Vampire Hunter, le célèbre jeu d'arcade de Capcom, d'investir la Saturn sous le nom de Night Warriors. On est gâté! Place au test d'un des grands nom de la baston!

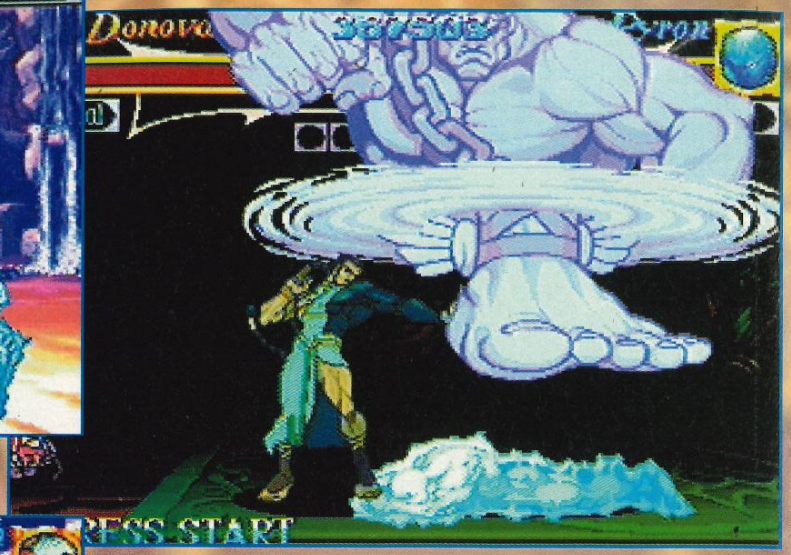
Vampire Hunter (deuxième du nom) est un jeu de baston en 2D marqué du sceau Capcom, gage de grande qualité. L'ambiance qui s'en dégage est sordide à souhait et les persos ont l'air tout droit sortis de séries fantastiques un peu kitsch, puisés dans un large panel (du vampire au zombie, en passant par la momie et autres créatures de la nuit...). Tous disposent de coups spéciaux qui leur sont spécifiques, ainsi que de coups classiques, pour lesquels six boutons sont utilisés, trois pour les poings et trois pour les pieds. Cette ergonomie du pad confère une bonne palette de puissance et permet de doser ses enchaînements. Ainsi, lorsque vous donnez un coup fort, vous restez vulnérable un court moment, entraîné par votre élan. L'adversaire a alors toute latitude pour vous décocher aisément un contre. Si vous réussissez à placer un contre sur un coup spécial, la mention "Reverse" s'affiche à l'écran. Plus vous arrivez à placer de coups, plus votre jauge de pouvoir augmente. Lorsqu'elle dépasse le niveau 1, vous pouvez commencez à vous réjouir! Deux solutions s'offrent alors à vous: soit réaliser un coup spécial plus puissant en appuyant sur deux boutons de poing ou de pied en même temps par la manipulation normale, soit opter pour la solution habituelle, qui consiste à décocher une des Furies de votre personnage. Malheureusement, pour en réaliser certaines, il vous faudra utiliser les boutons faible, moyen ou fort! Or la notice est en japonais, et le dosage de la puissance est indiqué par un kanji! Je vous laisse imaginer la galère pour arriver à réaliser une Fury. Mais vous avez quand même un avantage: le compteur sur la jauge vous permet d'effectuer plusieurs Furies de suite. On peut régler la vitesse de l'animation dans le menu d'options. De plus, avant chaque combat, il est possible d'enclencher un mode Turbo qui porte très bien son nom. Ce mode vous permettra d'atténuer les ralentissements si vous jouez à Night Warriors sur une console française munie d'un adaptateur.

AVIS — oui!

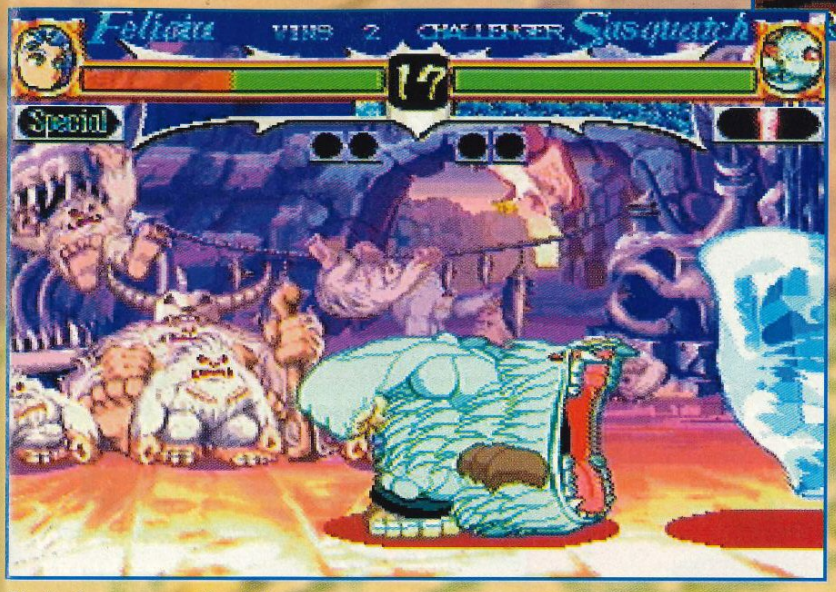
PANDA

Les sprites sont très beaux, certains carrément énormes, et tous très bien animés. Les décors sont variés et l'arrière-plan est bourré de petits détails. Chaque personnage possède au moins deux Furies, et Breakers et autres Combos n'ont pas été oubliés. Le tout donne un jeu à la fois technique et fun! Il n'y a vraiment plus que Capcom pour faire le poids face à SNK en matière de jeux de baston 2D! Qu'on ne me demande pas de choisir entre X-Men et Night Warriors, car les deux sont excellents, et finalement indispensables pour tout possesseur de Saturn un tant soit peu amateur de baston.

Sasquatch a une bonne bouille, et il est aussi plutôt costaud.



Non seulement la Fury de Donovan est lente, mais elle est de surcroît facile à contrer.



C'est mignon, ces petites bêtes.

Marc s'est encore fait battre... Le pauvre en a eu l'appétit coupé.

AVIS oui !

MARC

Capcom, je t'aime, Capcom, je t'adore! Dis-moi comment tu fais pour faire des jeux aussi forts? Dans le jargon des accros de jeux de rôles, Nightwarriors est ce qu'on appelle un jeu "grosbill". Entendez par là qu'il donne dans la démesure la plus totale. Les coups spéciaux sont complètement délirants, les graphismes à la hauteur des coups spéciaux, et l'animation du même tonneau. Ce jeu de baston est un pur bijou, une perle rare, un plat exotique à consommer sans modération. Entre Nightwarriors et X-Men, mon cœur joue les yo-yo. Allez, tant qu'à faire, je prends les deux!

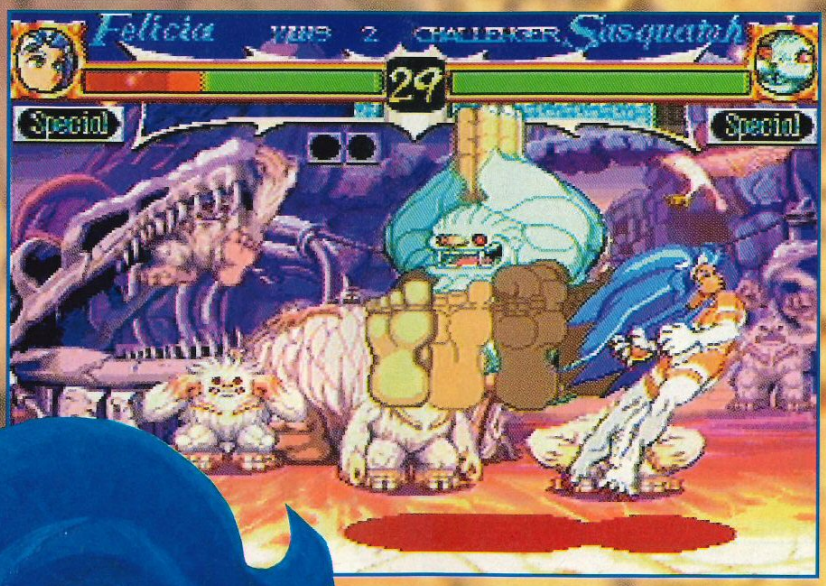
SPÉCIAL FURY

Lorsque votre jauge de Power est suffisamment remplie pour que vous puissiez réaliser une Fury, appuyez sur deux boutons de pied ou de poing au lieu d'un: votre coup n'en sera que plus puissant.

Une Fury à la mode Vampire.

Lei est ici sur le point de contrer la Fury par un "Reverse".

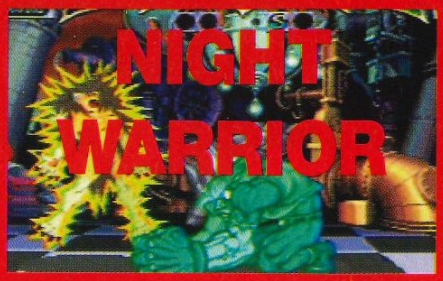
Voilà un coup spécial qui ressemble beaucoup à l'hélico de Ken dans Street Fighter II!



MANGA

Si vous avez envie de retrouver les héros du jeu sans pour autant allumer votre Saturn, vous pouvez toujours vous procurer le manga. Certes, il est en version originale (japonais non sous-titré), mais cela ne doit pas

Quand il s'y met, Pyron est une vraie bombe.



ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: NON

PRESENTATION 86%

Classique, mais efficace...

GRAPHISMES 93%

Les sprites des personnages sont très beaux, et les décors pullulent de petits détails animés.

ANIMATION 94%

Fluide et rapide. On peut enchaîner rapidement des séries de coups.

MUSIQUE 88%

Elle est de très bonne qualité, et soutient au mieux l'action.

BRUITAGES 90%

Ils collent parfaitement aux actions, et leur échantillonnage est vaste.

DUREE DE VIE 91%

A deux, les parties s'enchaînent sans lassitude. Ce qui n'est pas le cas seul contre la console.

JOUABILITE 94%

La réalisation des coups ne vous posera aucun problème. Ils sont dans l'ensemble similaires à ceux de Street Fighter et Mortal Kombat.

INTERET 93%

Un excellent jeu de baston, dans la plus pure tradition capcomienne, et qui comporte quelques innovations intéressantes.

Tout les noms et marques citées sont © par leurs propriétaires respectifs. Prix révisables sans préavis, sous réserves d'erreur d'impression.

EPROM

RER B - C
Luxembourg
St Michel
METRO :
Clunny la sorbonne
BUS :
27 / 21 / 38 / 58
82 / 85 / 89 / 84

✆ : 46 34 24 16

7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

Console Francaise : 1990 F
Japonaise BLANCHE + 3 Jeux = 2190 Frs

ADAPTATEUR 399 Frs (Posé)

VERSION FRANCAISE :

TOSHINDEN	349 F
WIPE OUT	349 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
3D LEMMINGS	349 F
DISCWORLD	349 F
THE D	379 F
F1 LIVE	349 F
DARIUS GAIDEN	349 F
SEGA RALLY	369 F
ULTIMATE MK III	369 F
VIRTUA COP	449 F

NEW

IMPORT :

MEGAMAN 3	399F
LA LEGENDE DE THOR	399 F
PANZER DRAGON 2	399 F
SONIC WINGS SPECIAL	479 F
IREM CLASSIC ARCADES	399 F
KEIOU YUGEKITI 2	399 F
FATAL FURY 3	449 F
DRAGON BALL Z 2	399 F
BOMBERMAN	399 F
KING OF THE FIGHTER 95	449 F
DON PACHI	399 F
DRAGON FORCE	399 F
DARK SAVIOR	399 F
STREET FIGHTER 0	399 F
VAMPIRE HUNTER	399 F
GRADIUS DELUXE PACK	399 F
ALBERT ODYSSEY 2	399 F
VICTORY GOAL 96	399 F

HIT

MAGIC CARPET	349 F
X MEN	369 F
THE HORDE	349 F
GEX	349 F
VALORA GOLF	349 F
GOLDEN AXE	349 F
TITAN WARS	349 F
SHELL SHOCK	369 F
TRUE PINBALL	369 F

ACCESSOIRE :

ARCADE RACER	439 F
MEMORY CARD	329 F
MANETTE ORIGINE	169 F
VIRTUA STICK	299 F
ADAPTATEUR	169 F
PAIRE DE MANETTE INFRAROUGES	249 F
CARTE VIDEO CD	1190 F
MANETTE	99 F
MANETTE PROGRAMABLE	169 F

HIT

VERSION FRANCAISE :

DESCENT	399 F
IN THE ZONE	349 F
TOTAL NBA 96	369 F
ALIEN TRILOGY	369 F
ACTUA SOCCER	359 F
ROAD RASH	369 F
ZERO DIVIDE	369 F
POWER SERVE	349 F
VIEW POINT	369 F

HIT

IMPORT :

BIO HASARD	499 F
TEKKEN 2	499 F
DEAD HEAT ROAD	499 F
JUMPING FLASH II	499 F
MOTOR TOON GP 2	499 F
GALAXIAN 3	499 F
IREM ARCADES CLASSICS	499 F
MEGAMAN 3	499 F
CICUIT BEAT	499 F

ADIDAS POWER SOCCER
NEED FOR SPEED
CYBERIA
PANZER GENERAL
SHELL SHOCK
VIEW POINT ENHANCED
TRUE PINBALL
NBA LIVE 96

HIT

169 F 169 F 199

299 F 199 F 169

249 F

HIT

PLAYSTATION : 499 F
SATURN : 399 F

NEW

MOTOR TOON GP 2

HIT

TEKKEN II

NEW

Super Famicom
DBZ hyper dimension : 599 F
MARIO RPG : 549 F

HIT

DRAGON BALL Z 2
PLAYSTATION : 499 F
SATURN : 399 F

CARTES

STARTER :	BOOSTER
CHRONICLES US : NC	15 F
ERE GLACIERE : 55 F	15 F
ASSEMBLE VF : 55 F	15 F
X FILES : NC	20 F
MARVEL : NC	20 F
GUARDIANS : 60 F	20 F
DAGGER ISLE : 60 F	20

E P R O M c' e s t a u s s i

Disponible aussi chez :
New Virtual Vidéo
28 Rue Violet , 75015 Paris
TEL : 40 59 81 47

Et beaucoup d'autres !!!

Pour commander : Recopiez ou découpez le bon ci joint et poster le à EPROM, 7 RUE GAY LUSSAC, 75005 PARIS

TEL : 46 34 24 16
FAX : 46 34 09 00
10H à 19 H30

Courrier 24/24H

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville Tel :

Références	Machine	Quantité	Prix
		Port + 30 F	
		TOTAL	

Mode de règlement :
CB: /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Exp fin /_/_/_/_/ Banque :
Chèque à la commande : /_/ Contre Remboursement /_/ Port collissimo : 30 F
Port Chrono : 40 F Contre Remboursemnt : 76 F (console 50 / 80 / 14 9)

Y's 5

Les traditionnelles fenêtres de dialogue.

Sortez couvert: il pleut à grosses gouttes.

La petite fille vous explique comment ouvrir la porte.

Un niveau un peu plates-formes. Si vous tombez, vous devrez recommencer du début.

Enfin! Falcom sort de sa longue hibernation et nous sort un nouveau volet de la série des Y's. Sachez que Y's est au Japon un des RPG/action les plus connus. Plusieurs mangas et pas moins de deux séries d'OAV s'en sont inspirés...

Falcom est un éditeur japonais qui, il y a quelque temps, était encore le maître absolu des RPG/action. Le premier volet de Y's est d'abord apparu sur Master System (ça date...). Par la suite, les deux premiers volumes ont été convertis sur NEC CD-Rom, machine pour laquelle ont été développés les épisodes suivants. Il existe également une version SFC du quatrième opus.

Vous devrez équiper le héros du jeu, un guerrier nommé Adol Christine: armes, armures et potions... Au rythme de votre progression, vous récupérez des pouvoirs magiques (liés aux éléments), ainsi que des anneaux qui augmentent certaines de vos capacités: force, résistance, etc. Si la partie RPG est plus développée que dans un action RPG classique, du type Secret of Mana par exemple, certains passages s'apparentent assez à un jeu de plates-formes. Quant aux combats, ils se déroulent comme dans un Zelda: Adol peut donner des coups d'épée et également se cacher derrière son bouclier pour essuyer les attaques de ses adversaires.

Voici un exemple d'énigme que vous devrez résoudre au début du jeu: après le radeau, Adol se trouve face à une porte close. Pour l'ouvrir, il faut entrer un code de couleur en un temps imparti de dix secondes (c'est court!). Avant la fin du compte à rebours, il faut presser les boutons du pad dans l'ordre suivant: rouge, bleu, vert, jaune, et, miracle, la porte tourne sur ses gonds! S'il est globalement moins captivant que ses prédécesseurs, Y's 5 bénéficie tout de même de beaux décors et de graphismes tout à fait honnêtes. Sachez enfin que certains bruitages et quelques thèmes musicaux ont été repris des anciens volets de la série.

Un petit tour dans les ruines.

AVIS *oui, mais...*

PANDA

Sur NEC CD-Rom, Y's était une légende au même titre que Final Fantasy, Zelda ou Secret of Mana sur SFC! Sur CD-Rom, il y avait une ambiance qu'il aurait été impossible de rendre sur SFC. Les séquences animées étaient d'excellente facture, et les musiques étaient même meilleures que celles que l'on peut entendre aujourd'hui sur consoles 32 bits! Sur SFC, le jeu perd une grande partie de sa magie. De plus, la gestion des combats est ici calquée sur celle des Zelda. En somme, Y's sur SFC, ce n'est pas Y's. C'est tout juste un bon RPG/action, rien de plus...

AVIS oooooui!!!!!

GIA

Ah, Mythique Ys, te revoilà! Ce cinquième volet est grandiose: il est de toute beauté, et les musiques sont superbes! Et les énigmes sont carrément coton! Moi, j'adore... Dès les premières parties, il m'a fallu déployer des efforts monumentaux pour... éteindre la console: impossible de m'arrêter. Y's 5 fait partie des jeux dangereux, qui peuvent vous accrocher des heures sans même que vous vous en rendiez compte. Si vous êtes en manque de très bons RPG, sautez sur celui-là. Toutefois, si vous êtes un fanatique de la série, vous risquez d'être quelque peu déçu par ses différences avec les précédents opus. Mais, comme dirait Switch, s'ils avaient tout reprogrammé exactement pareil, on n'aurait pas aimé. Alors, vive l'évolution, et vive Y's 5.

ÉDITEUR: FALCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ACTION RPG
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: OUI

Les Elémentaires aquatiques sont du genre énervant.

LES BOSS

Chaque boss a ses faiblesses, à vous de les découvrir et d'adapter votre stratégie en conséquence. Sinon, vous risquez de reprendre souvent au dernier point de sauvegarde!

Le taureau n'est pas bien méchant.

Un boss en deux parties.

Il y a moins de labyrinthes que d'habitude.

PRESENTATION 82%
Rien de bien terrible. La notice est jolie.

GRAPHISMES 88%
De superbes décors et des sprites de bonne facture.

ANIMATION 85%
Le personnage peut se déplacer en diagonale... A part ça, rien de spécial.

MUSIQUE 85%
Les mélodies sont sympa, mais n'égalent pas celles des précédents épisodes sur NEC.

BRUITAGES 85%
A part quelques bruits de ferraille, rien de très intéressant.

DUREE DE VIE 92%
Le jeu est assez long et vous donnera du fil à retordre...

JOUABILITE 90%
Si vous parlez le japonais, pas de problème. Les autres devront parfois s'accrocher...

INTERET 88%
Un très bon jeu, mais de qualité inférieure à celle des précédents épisodes: il risque de décevoir un peu les amateurs de la série.

SATURN REVIEW

Victory Goal

La saturn ne comptait jusqu'à présent qu'un seul jeu de foot: Victory Goal. Au vu de la version 96, il semblerait que l'on devrait pouvoir s'en contenter: un seul jeu vous manque, et l'univers du foot est dépeuplé!

Victory Goal avait impressionné nombre d'entre nous lors de sa sortie. Puis nous avons eu droit à une version Remix, laquelle, comme son nom l'indique, n'était qu'une façon habile de faire du neuf avec du vieux. Rassurez-vous, ce n'est pas le cas pour cette nouvelle version. Le jeu a bien changé, notamment au niveau des graphismes, absolument splendides, dont l'introduction magnifique, toute en images de synthèse.Trois vues différentes sont proposées: scrollings horizontal ou vertical et vue de trois quarts. Pour chacune de ces vues, trois zooms différents sont disponibles. Les joueurs peuvent tirer au but, faire une passe ou encore un centre au moyen d'une balle en cloche. Avec les boutons L et R, vous donnerez de l'effet au ballon. Pour courir, deux pressions sur la flèche du paddle dans la même direction suffiront. En appuyant sur A et B puis relâchant, vous réaliserez têtes ou retournés acrobatiques. Dans le menu d'options, vous pouvez régler les conditions météorologiques pendant la rencontre. Mais avant de commencer le match, c'est le stade qu'on vous demande de choisir. Plusieurs tactiques vous sont ensuite offertes pour tenter de mener votre équipe vers la victoire. Enfin, plaisir ultime, vous pouvez choisir de contrôler vous-même votre gardien de but! Et si vous disposez d'un quadrupleur, vous pourrez jouer à quatre simultanément! La musique est très entraînante et les bruitages des supporters excellents. De plus, pendant la partie, deux commentateurs japonais expliquent les actions des joueurs sur le terrain.

J'espère que l'arbitre ne va pas se fâcher... Je lui ai juste marché dessus.

Le radar en haut de l'écran est bien utile.

Devant le goal adverse, c'est le talent qui fait la différence.

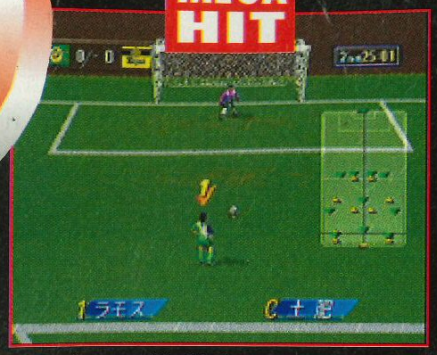
AVIS oui!

PANDA

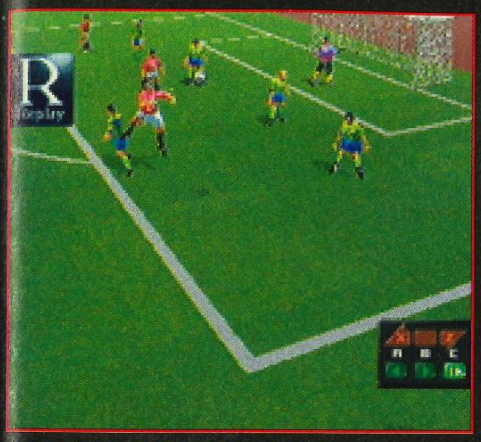
Ça fait plaisir d'avoir entre les mains une suite de jeu qui ne soit pas seulement la version précédente vaguement reliftée. Avec Victory Goal 96, attention les yeux! Graphiquement, le jeu est carrément superbe, et, encore plus fort, il n'a rien perdu de sa jouabilité. D'un maniement toujours aussi simple, c'est le jeu de foot le plus fun auquel j'ai joué depuis quelques siècles. Entre nous, j'ai pris grand plaisir à mettre une bonne trempe à l'ami Marc. Cela devient presque une habitude. Enfin, je le laisse gagner de temps à autre sinon il déprime et refuse de jouer. Or, jouer à plusieurs, c'est quand même le pied!

Voici la vue horizontale.

La vue de trois quarts arrière est sympathique.



Le Replay est utilisable à tout moment.



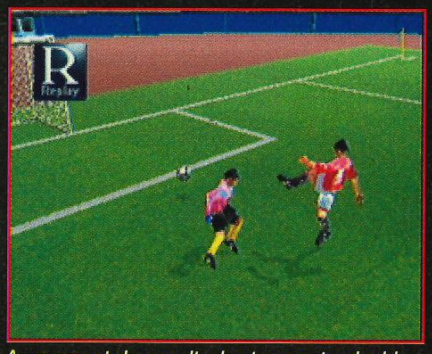
Un boulet de canon à bout portant.

Ces deux célèbres commentateurs sportifs japonais vous accompagneront de la voix.

AVIS oui!

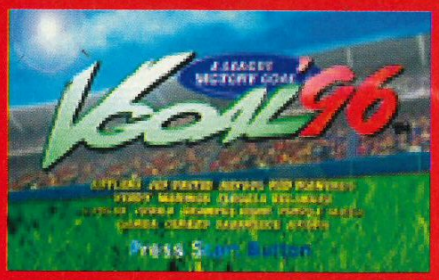
SWITCH

Je ne me mettrai sûrement personne à dos en disant que ce jeu est très bon... Les angles de vue sont plutôt bien gérés et il est possible de les paramétrer à son goût. D'autre part, les joueurs répondent parfaitement aux ordres, et nul problème de jouabilité ne vient freiner vos ardeurs. L'action sur le terrain est plutôt rapide et l'ambiance est chaude, tant sur les gradins que sur la pelouse. Dès qu'une action importante est réalisée, on la revoit sous tous les angles grâce au Replay. Tous les modes possibles sont sélectionnables (J.League, Tournament, etc.), et il est possible de jouer à quatre – les parties ont alors une fâcheuse tendance à dégénérer! Bref, ce nouveau Victory Goal est un bon moyen de patienter en attendant une éventuelle conversion de Virtua Striker.



Au moment du penalty, le stress est palpable.

Les corners ne sont pas faciles à exploiter.



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

FOOT
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 89%
L'introduction, tout en images de synthèse, est très sympathique, et peu pixélisée pour une fois.

GRAPHISMES 95%
Les graphismes, hyperréalistes, sont d'une qualité impressionnante!

ANIMATION 90%
Elle est très rapide, mais les personnages sont un peu lents à mon goût.

MUSIQUE 90%
Les mélodies sont entraînantes, et il est possible de les changer.

BRUITAGES 89%
Soignés. On entend les supporters.

DUREE DE VIE 92%
Vous devrez gagner de nombreuses parties avant de finir tous les tournois. A deux, le jeu est passionnant.

JOUABILITE 90%
Parfaite, excepté sur un point: l'utilisation des boutons L ou R pour l'After Touch.

INTERET 93%
Actuellement, la meilleure simulation de foot toutes consoles confondues... Un must du genre.

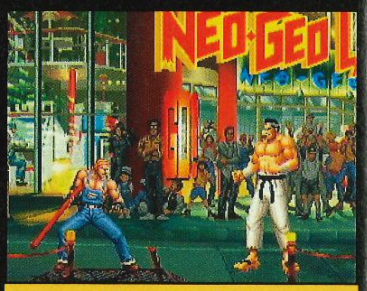
THE KING OF FIGHTERS 95

Kim est en train d'esquiver les coups de King. Dans cette position, il pourra aussi lui administrer un coup de pied dans le dos.

Improbable n'est pas saturnien: SNK, le roi de la baston made in Neo Geo, nous pond un King of Fighters 95 sur Saturn!

On sentait déjà la Saturn lorgner du côté de la baston en bitmap. Avec Suikonbu 1 et 2, elle avait fait ses premiers pas. Elle accueille aujourd'hui un titre de référence, King of Fighters 95, et c'est SNK, maître incontesté du genre, qui en a assuré la conversion (il est d'ailleurs fort probable que ce titre de SNK soit le premier d'une série de conversions sur Saturn...). Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce jeu mythique, KoF 95 est un des meilleurs jeux de baston sur Neo Geo. En fait, il s'agit d'une espèce de compilation des jeux de SNK. On y retrouve nombre de personnages issus de l'"écurie" de l'éditeur, comme les frères Bogard, Mai et Joe (de Fatal Fury), ou encore, Ryo, King et Robert (de Art of Fighting), pour ne citer que les plus célèbres. Et tous ces personnages sont présents dans la version Saturn, de même que les décors et les différentes options (le génial combat par équipe, le Versus Team, Single, ou, tout simplement, le duel contre l'ordinateur). Combat par équipe? Team? Qu'est-ce que c'est? En fait, c'est très simple: au lieu de jouer avec un seul personnage durant les trois rounds, vous en sélectionner trois au départ. Ainsi, lorsque le premier est K.O., le deuxième prend la relève, puis c'est au tour du dernier de se mesurer à l'adversaire. A noter: vous pouvez composer librement votre équipe, avec vos personnages préférés. C'est là un détail important, car les équipes qui étaient imposées dans KoF 94 traînaient toujours un cancre ou un incapable. De plus, si vous vous faites méchamment allumer par l'adversaire, vos coéquipiers peuvent intervenir pour vous prêter main forte. Le choix de son équipe et de l'ordre de passage des candidats est donc crucial. D'autre part, KoF 95 en impose par le nombre de combattants disponibles. Faites le calcul: huit équipes composées de trois combattants chacune, sans compter les boss cachés... De plus, ces différents personnages ont en général des capacités très distinctes et le rapport de force est assez équilibré. Apprendre à tous les maîtriser devrait vous occuper un bon bout de temps! Mais ce qui fait la valeur d'un jeu de baston, c'est avant tout sa maniabilité. Or KoF 95 est très maniable, avec ce qu'il faut de rapidité, des esquives instinctives et des enchaînements meurtriers, pour peu qu'on les place correctement. Quoique classiques, les nombreux coups spéciaux et autres Furies se révèlent fort utiles. Notez encore une petite nouveauté: il est possible d'effectuer des sauts impressionnants en appuyant rapidement vers le haut. En bref, un must!

Grâce à un de ses coups spéciaux, Eiji décuple sa vitesse. Il peut alors passer de l'autre côté de l'adversaire en un clin d'œil.



Ils ont osé laisser Neo Geo sur la Saturn!

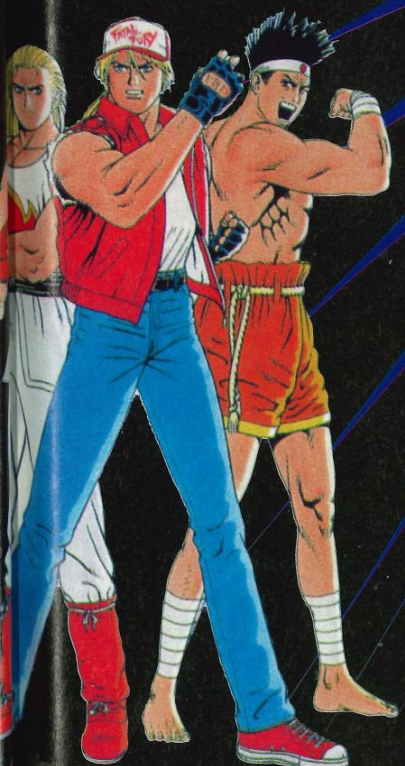
Amusez-vous à compter le nombre de personnages...

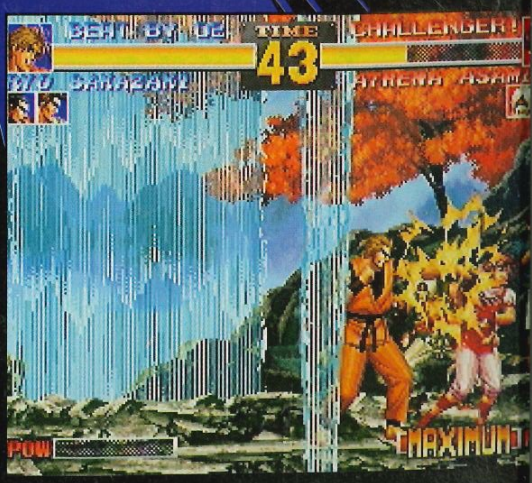
UNE CARTOUCHE ROM POUR MOINS RAMER

Quand vous ouvrirez fébrilement la boîte du jeu pour la première fois, vous aurez une agréable surprise. En effet, le CD du jeu est livré avec une cartouche s'encastrant dans le slot de la carte mémoire de votre Saturn. Il s'agit en fait d'une extension de mémoire Rom pour la machine. Sans entrer dans les détails techniques, disons qu'elle offre à la machine des espaces de mémoire supplémentaires pour lui éviter de ramer. C'est en partie grâce à cette cartouche que les temps de chargement ont pu être réduits. Mais pour ceux qui possèdent une Saturn française, comment pourront-ils jouer à King of Fighters si le slot est déjà occupé par un adaptateur? Bah, euh, c'est tant pis pour eux... Non, revenez, je plaisantais. En fait, il existe une bidouille: après avoir loadé normalement, il suffit de retirer l'adaptateur rapidement et de le remplacer par la cartouche de KoF 95, à l'écran de présentation Sega.

FATAL ART OF FIGHTING FURY

Comme dans la plupart des jeux SNK, les Furies occupent une place de premier ordre. Dans KoF 95, elles sont exécutables à partir du moment où la jauge de puissance est au maximum, ou lorsque la barre d'énergie est dans le rouge.





RÉGÉNÉRATION!

Un petit aspect comique à souligner: ce sont les postures que prennent certains personnages lorsqu'ils augmentent leur "cosmo-énergie".

Et zou! en voilà un sur la Lune!

Une très jolie variante du Dragon Punch, exécutée par Kyu.

Quand le Panda vous fait des câlins, ça fait peur!

Eh, oui! Il se peut que les rounds se terminent par un double K.O. Dans ce cas, les deux antagonistes sont éliminés.

Une chose réjouissante dans KoF 95 est la présence d'hémoglobine.

AVIS oui!

GIA

SNK sur Saturn? Hourra! Maintenant, même ceux qui n'ont pas de Neo Geo pourront s'éclater sur KoF 95. Si, en plus, la conversion n'a rien à envier à l'original, là, je dis bravo! On retrouve ici tous les ingrédients qui ont fait son succès... les longs accès disque en moins! Ce défaut de la version Neo Geo a été corrigé sur Saturn grâce à l'adjonction d'une petite cartouche. Bien sûr, les petits pads de la Saturn n'offriront jamais l'ergonomie des sticks originels, mais on s'y fait avec un peu d'entraînement. Et je me réjouis à chaque fois que je prends le paddle pour taper sur les grandes brutes avec la frêle Mai. Bah, quoi? Vive les fighteuses et longue vie à King of Fighters 95!

KOF NEOTIQUE OU KOF SATURNIEN?

C'est la grande question: lequel des deux King of Fighters est le meilleur? L'original sur Neo Geo, ou le petit dernier sur Saturn? Les graphismes, le jeu et l'animation sont les mêmes. Cependant, il existe quelques menus différences. Les manettes de la Neo Geo ont été taillées pour la baston. Mais les temps de chargement sont beaucoup plus courts sur Saturn, ce qui est appréciable dans un jeu de baston. Conclusion: le luxe, ce serait de jouer sur Saturn avec les sticks de la Neo. Mais faut pas rêver, non plus!

Une bonne vieille boule de feu, signée Robert.

La fameuse jupe de Mai est idéale pour terminer les enchaînements. Ici, elle a achevé King en beauté.

Un enchaînement rapide et terriblement meurtrier de King.

AVIS oui!

PANDA

Sur Neo Geo, King of Fighters est le jeu de baston le plus technique qui soit. Pour le maîtriser totalement, il m'a fallu des dizaines d'heures d'entraînement. Sa version sur Saturn est identique, à un point près: elle est plus belle! De plus, les temps de chargement ont été largement améliorés par rapport à ceux de la Neo Geo CD, et on attend à peine une poignée de secondes. L'adjonction d'une extension mémoire a vraiment dopé la Saturn. Seule petite ombre au tableau: le paddle de la Saturn ne me semble pas très adapté... Mais il faut avouer que j'avais pris l'habitude du joystick de la Neo Geo. KoF 95 est un jeu fantastique, que tout possesseur de Saturn fana de jeux de baston se doit de posséder.

SATURN REVIEW

ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 85%

Très correcte, et quasiment identique à celle de son homologue sur Neo Geo.

GRAPHISMES 93%

Peut-être l'un des plus beaux jeux du genre.

ANIMATION 90%

A tomber par terre! Rien à redire.

MUSIQUE 91%

Entraînante, on reconnaît bien la patte de SNK.

BRUITAGES 90%

Les explosions détonnent, les flammes crépitent, Terry gueule, Mai crie et Chang vocifère... L'ambiance sonore est impeccable.

DUREE DE VIE 95%

Avec sa difficulté assez élevée en mode Normal et ses nombreux personnages, KoF 95 vous tiendra en haleine longtemps, surtout à deux.

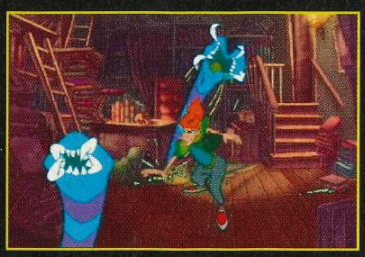
JOUABILITE 90%

Très jouable. Mais un peu déroutant pour qui connaît le jeu sur Neo Geo...

INTERET 95%

Un titre incontournable pour les fans de baston pure et sans artifices. Une version sur Saturn fidèle à son modèle sur Neo Geo.

Chaque intersection est l'occasion d'un nouveau choix. Décidez de la direction avant l'arrêt de Lance, sinon ça traîne...



La bibliothèque. Un lieu de discussions et de rencontres... printanières.

Vivi souhaite jouer toute seule. Fritz attendra la fin des tortures dans un sarcophage.

BRAIN DEAD 13

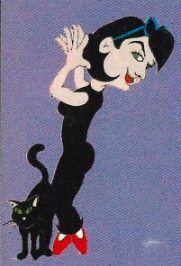
Un jardin la nuit, des grilles, un labyrinthe à la Lewis Caroll... En bref, une super ambiance.

LA MORT VOUS VA SI BIEN

Après Dragon's Lair, le pionnier, et ses quelques successeurs, ReadySoft a concocté un nouveau dessin animé interactif pour ses fans. Le titre, Brain Dead 13, n'est pas sans rappeler quelque bon vieux film d'horreur... Et ce n'est pas un hasard!

Ce jeune homme angélique aux longs cheveux roux se nomme Lance. Appelé à une heure tardive dans un mystérieux château pour réparer des ordinateurs (sic notice), Lance découvre les sombres projets du docteur Nero Neurosis, qui rêve modestement de dominer le monde. Poursuivi par un des monstres démoniaques du docteur, Fritz, au physique mi-homme mi-animal, Lance court de pièce en pièce pour atteindre la "Brain Chamber" et vaincre le toubib fou. Les actions de votre héros sont simples: il doit choisir une direction aux intersections de couloirs et vaincre les différents monstres rencontrés dans les pièces pour progresser. Ne croyez pas que votre homme va se battre à proprement parler: il se défend seulement, la plupart du temps en esquivant les attaques grâce aux directions du paddle et au bouton X, qui commande les actions. Ainsi, Lance se baisse, court de droite à gauche, puis grimpe à une corde ou saute pour finir par vaincre le monstre du lieu grâce à sa précision et passer ainsi dans une autre pièce. Un signal sonore aigu indique le bon choix effectué sur le paddle – ce qui aide pas mal –, encore faut-il trouver le moment adéquat pour effectuer l'action. La mémoire est aussi indispensable, car de nombreux essais seront nécessaires avant de maîtriser un enchaînement de plusieurs actions. Ce qui vous obligera parfois à recommencer cent fois la même scène pour trouver la bonne combinaison. Heureusement, les Continues sont infinis! Pour vaincre le docteur, Lance doit combattre tous les monstres de ce château labyrinthe...

AVIS *oui!*



ELVIRA

C'est carrément beau! Et la durée de vie est très honorable, d'autant plus qu'on tourne pas mal en rond avant de trouver tous les monstres et les enchaînements adéquats pour les vaincre (bourrage de crâne de rigueur...). Mais le genre est très spécial: ce n'est pas de la plate-forme ni de l'aventure, mais bel et bien un dessin animé interactif, qui vous demandera parfois, je le répète, de faire et refaire maintes fois les mêmes actions afin de progresser. Il faut donc s'armer de patience. Mais quel plaisir de découvrir un nouveau lieu après une victoire et d'assister à une nouvelle mise à mort de Lance toutes les dix secondes!

AVIS *oui, mais...*

SPY

Ce genre est classé "dessin animé interactif à parcours multiples"... Cette qualification résume bien un concept de jeu un peu plus novateur que celui de Dragon's Lair, mais qui n'en reste pas moins très limité et répétitif. Personnellement, j'ai toujours envie de voir la scène qui suit. Mais j'admets volontiers que de nombreux joueurs seront rebutés. Le dessin animé est coloré et vivant, l'animation très souple, et on découvre un scénario disjoncté et poilant. Les mots de passe doivent être notés fréquemment afin de ne pas tourner en rond. Répétitif, comme tous les pionniers du genre, Brain Dead 13 n'en marque pas moins une belle évolution dans le domaine.

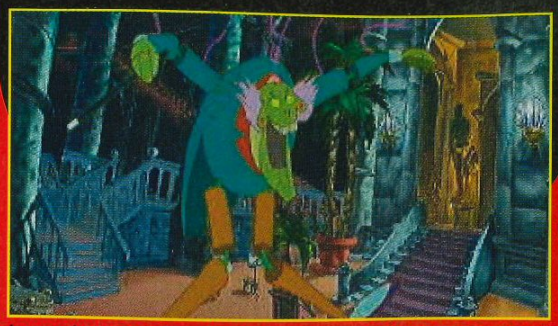
PLAYSTATION REVIEW

ÉDITEUR: READYSOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

DESSIN ANIMÉ INTERACTIF
1 JOUEUR
CONTRÔLE: DÉLICAT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: MEMORY CARD ET PASSWORDS

LE CLUB-DEAD

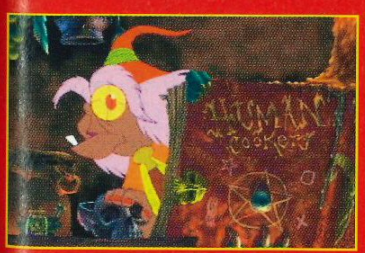
Ce château est vraiment cool pour passer des vacances hantées. Chacune de ses pièces abrite un monstre. Certains ne demandent que deux ou trois actions pour passer à une autre pièce, quand d'autres vous tiendront longtemps en échec avant d'être éliminés.



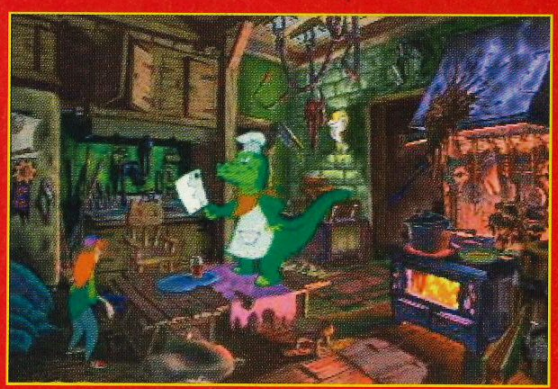
La marionnette permet de faire ses armes dans le domaine de l'esquive.

Douce Vivi, une copine à moi. Pour éviter de vous faire couper la main, faites: Haut, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Haut, Gauche.

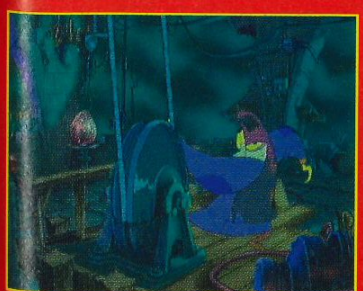
Krankenstein se bat sur plusieurs étapes. C'est le big boss du donjon.



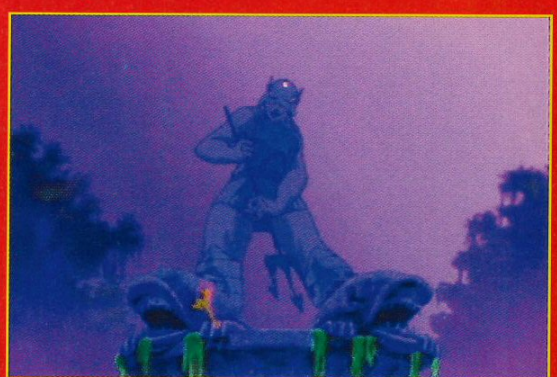
La sorcière. Vous reviendrez souvent pour la vaincre.



Jeux de jambes avec le cuistot.



Fritz poursuit Lance tout le long du jeu. Tenace, coriace et imaginatif dans ses exécutions.



Le Golem: vous finirez sur sa tête pour lui arracher sa parure.

PRESENTATION 90%

Une intro animée de bonne durée avec des voix digitalisées claires, mais en anglais.

GRAPHISMES 93%

Un sublime dessin animé, tant pour les couleurs, les décors, les effets de lumière que pour les différents personnages.

ANIMATION 94%

Souple et bien décomposée. Mimiques et gestuelle sont très drôles, mais les réactions lentes.

MUSIQUE 89%

Très orchestrale, elle souligne bien l'ambiance.

BRUITAGES 93%

Nombreux, ainsi que des dialogues marrants en anglais.

DUREE DE VIE 87%

Des parcours variés et un vrai labyrinthe pour finir le jeu.

JOUABILITE 86%

Coutumière du genre, elle demande un très bon timing et beaucoup de répétitions... parfois lassantes.

INTERET 90%

Un très beau dessin animé à l'ambiance délirante. A réserver aux fans de Dragon's Lair ou aux maniaques de la répétition.

Linkle St

Voici les fameuses plantes qui dégagent un halo de lumière.

Cette planisphère représente le monde sur lequel vous évoluez.

L'ami de Kitch est endormi, et ne se reveille plus!

Quand on court, il faut regarder où l'on met les pieds... sinon on se plante!

Linkle Liver Story offre un bon compromis entre jeu d'action et Role Playing Game. Mais pour une fois, c'est la partie action qui se taille la part du lion! Et son ambiance graphique est particulièrement soignée...

Après une introduction en images de synthèse assez cool, vous êtes projeté dans l'aventure. Vous incarnez Kitch, une jeune fille renard, qui doit réveiller un de ses amis, plongé dans un cauchemar. Pour ce faire, il lui faut réunir les ingrédients d'une potion. Commencez donc par un morceau de queue de lézard (rire garanti quand il se cache sous une des quarante pierres du niveau, et que, lorsque vous cassez la mauvaise, des monstres font irruption!). Voilà pour le début. Le monde du jeu est représenté par une planisphère. Les endroits dans lesquels vous pouvez vous rendre y sont indiqués, et leur nom s'affichera en japonais si vous passez dessus. Mais il faut aussi armer Kitch, et, là, vous n'aurez que l'embarras du choix des armes! Récupérez certaines plantes, qui correspondent chacune à un des quatre éléments. Retournez dans le village, où quatre pierres obstruent des entrées. Chacune correspond à un des quatre types d'arme. Trois plantes émettent un halo de lumière. En les combinant, vous pourrez obtenir sept armes (sabre, boomerang, hache, massue, etc.), chacune ayant trois caractéristiques (puissance, rapidité et allonge). Sept types d'arme multipliés par quatre éléments, cela vous donne vingt-huit combinaisons possibles! Sachez que certains monstres sont plus sensibles à certains éléments. Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez d'autres plantes pour vous forger des armes de niveau deux, puis trois, etc., ce qui vous donne alors accès à des sorts magiques! Votre jauge de magie se recharge quand vous frappez des monstres. C'est avec les billes bleues que vous laissent en cadeau les ennemis morts que vous ferez pousser les plantes nécessaires pour monter votre petit kit de découpeur de monstres. Plus le niveau de l'arme est élevé, plus il vous en coûtera en billes!

Kitch dit au lézard: "Ben, tu vois, ça fait pas mal!"

AVIS *oui!*

PANDA

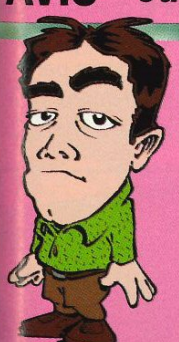
Dès le début, le ton est donné: on entre dans un jeu qui met l'action en avant. Il y a néanmoins quelques passages de RPG, notamment pour l'acquisition des armes, mais ils ne sont ni très longs, ni trop galère. Le jeu est très beau, les sprites sont de taille raisonnable, l'animation est rapide à souhait et la musique sympa. On se prend facilement au jeu, qui est très agréable. Son seul défaut? Il est trop court... comme la plupart des bons jeux.

Liver
ry

Quand Kitch court dans l'eau, elle met la gomme.

Les ours sont obligés de travailler comme des forcenés à cause du dragon des mers.

AVIS oui, mais...

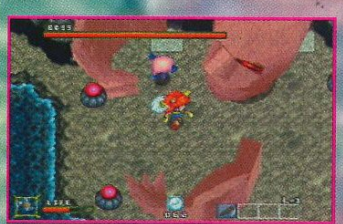


CHEUB

Il est vrai que la saturn est la seule 32 bits à nous offrir des jeux "à la Zelda", mais ce n'est pas pour cette seule raison qu'il faut se jeter sur tout ce qui sort. Bien que ce jeu bénéficie d'une réalisation quasiment irréprochable, que la musique soit très sympa, les graphismes "saturniens" et que le jeu comporte de nombreuses innovations au niveau du scénario, sa durée de vie, à mon avis trop faible (moins de dix heures), et sa grande facilité devraient vous faire réfléchir. Ce jeu n'est un bon investissement que si vous êtes vraiment fan du genre ou si vous n'avez vraiment rien d'autre à acheter (et un après-midi à tuer).

BIG BOSS BANG

Vous aurez à affronter une pléthore de boss! Face à certains, n'hésitez pas à vous servir de votre petit ami en rose. En maintenant la pression un moment sur le bouton puis en relâchant, celui-ci part comme un missile!

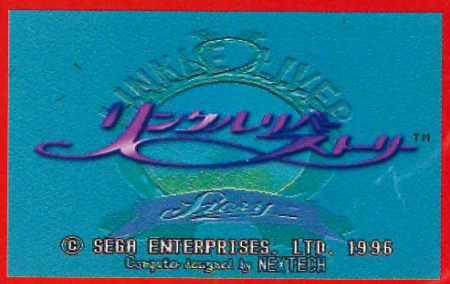


Ce boss est superbe, tout en 3D, et très impressionnant!

Le dragon des mers est un dur à cuire et, en plus, il se prend pour un bomberman!

Vous voilà au cœur de la tanière de l'araignée, et tout ça pour délivrer votre ami de son cauchemar!

Tous à terre, ça va faire boum!



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ACTION/ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 89%
Une petite intro en images de synthèse sympathique, mais un peu trop pixélisée.

GRAPHISMES 94%
Superbes, et les sprites ne sont pas en reste. Certains effets 3D sont carrément magnifiques.

ANIMATION 90%
L'héroïne se déplace très vite et l'animation tient bien la route.

MUSIQUE 90%
Les mélodies sont variées et collent bien aux différentes phases du jeu.

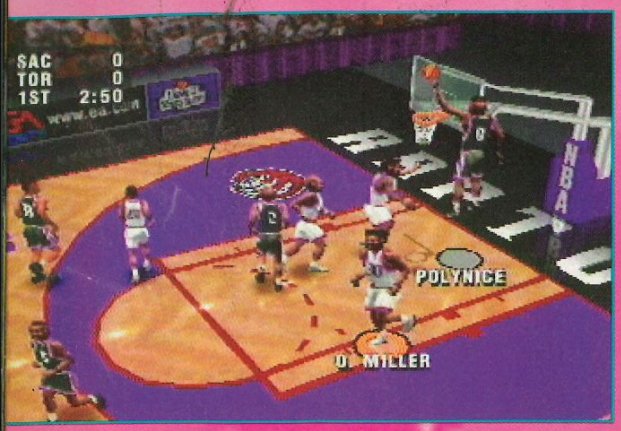
BRUITAGES 85%
Ils sont assez soignés, mais n'ont vraiment rien d'exceptionnel.

DUREE DE VIE 85%
Le jeu est très accrocheur, mais n'est pas très long comparé à d'autres du genre. Comptez au maximum une douzaine d'heures.

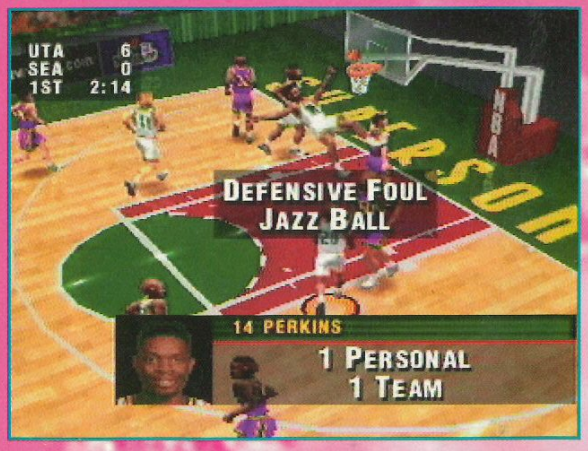
JOUABILITE 90%
Le japonais ne pose pas de problème, et le personnage est très maniable.

INTERET 90%
Un excellent jeu, beaucoup plus axé action que RPG. L'ambiance est bonne et les graphismes sont jolis... Que demander de plus?

NBA LIVE 96



Les smashes s'activent en fonction de votre position sur la raquette. Notez qu'ils sont plus efficaces si vous avez actionné le turbo avant de smasher.



Si vous choisissez le style Simulation, vous allez voir que les fautes sont nombreuses.

Et de trois! NBA Live 96 est la troisième "simulation" de basket à sortir en à peine trois mois (je ne compte pas NBA Jam). Ses concurrents avaient placé la barre très haut, mais NBA Live relève le gant. Dunkez jeunesse!

Fort de ses trente et une équipes (dont celles des conférences Est et Ouest), NBA Live propose un panel de grands joueurs dont aucun autre jeu de basket ne peut se targuer. O'Neil, Olajuwon, Pippen, Divac et Robinson ne sont que quelques noms pris au hasard parmi une bonne trentaine de célébrités. Voilà pour les paillettes... NBA Live 96 propose trois modes de jeu: Exhibition, Playoff et Season. Vous pouvez par ailleurs opter pour le style de jeu de votre choix (Arcade, Simulation et Custom) et paramétrer la durée des quart-temps (de trois à douze minutes). Comme il est de coutume pour le genre, vous pourrez effectuer certains échanges de joueurs, et faire un tour dans les options pour modifier diverses choses. Sur le terrain, outre le fait que vous puissiez jouer à quatre, la pause vous permettra de choisir parmi une quinzaine de d'angles de vue, de jeter un œil aux statistiques ou de visionner un Replay, ou encore de choisir vos stratégies. Et c'est sur ce dernier point que NBA live 96 se démarque de ses concurrents: sept stratégies d'attaque sont disponibles, tandis que six stratégies de défense peuvent s'y opposer (actionnez-les en pressant le bouton R2). De plus, une option vous permettra d'augmenter ou de diminuer la pression que vous mettrez sur vos adversaires. En fonction de votre choix, les joueurs gérés par l'ordinateur deviendront plus ou moins virulents, les fautes plus ou moins fréquentes...

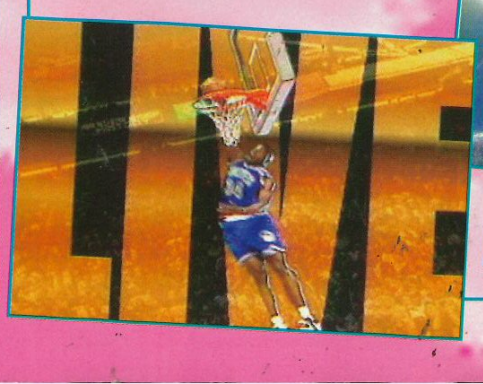
AVIS — *I'm on fire!*

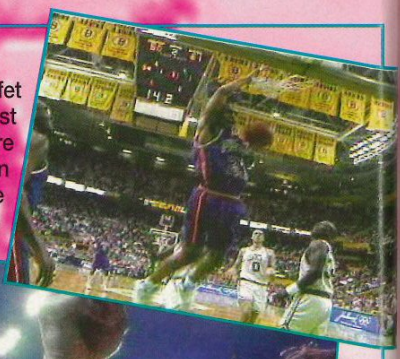
SPY

Si NBA Live 96 avait été techniquement aussi réussi que Total NBA, il aurait sans conteste dominé sa catégorie. Sa jouabilité et la richesse de ses stratégies le hissent au rang des meilleurs en termes de profondeur de jeu, mais sa médiocre qualité graphique le relègue loin derrière tous les autres. Le jeu aurait également pu être plus dynamique (en la matière, seuls NBA in the Zone et NBA Jam sont à la hauteur des plus grands matchs de NBA), même si l'on s'en accommode fort bien. Les angles de vue sont pour leur part très bien pensés – aucune des quinze vues disponibles ne m'a paru vraiment injouable. Les stratégies sont nombreuses, les possibilités de construction foisonnent et le tout reste assez facile d'accès pour qui a déjà manié quelques jeux de basket. Pour moi, NBA Live 96 est une excellente simulation. Dommage que l'ambiance sonore et visuelle ne suive pas...

COMMUNE INTRO...

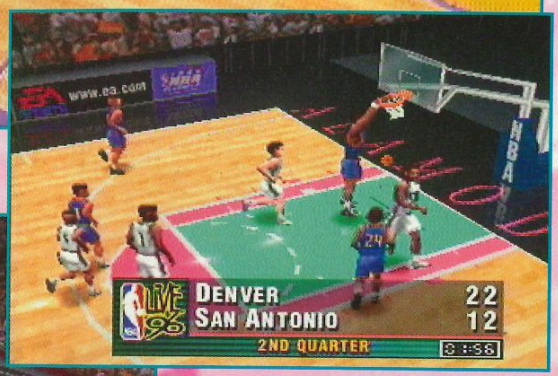
Les intros de simulation sportive sur 32 bits ont en effet une fâcheuse tendance à se ressembler. La recette est simple. On monte quelques images vidéo de manière assez dynamique, on en trafique certaines à l'aide d'un logiciel approprié (genre Adobe Photoshop), on réalise quelques effets stromboscopiques sympa, on amène le titre (le "N" apparaît en 3D, puis le "B", etc.), et quand on a le temps et les moyens, on rajoute des personnages en 3D. Reste à y coller une musique bien rythmée et le tour sera joué.



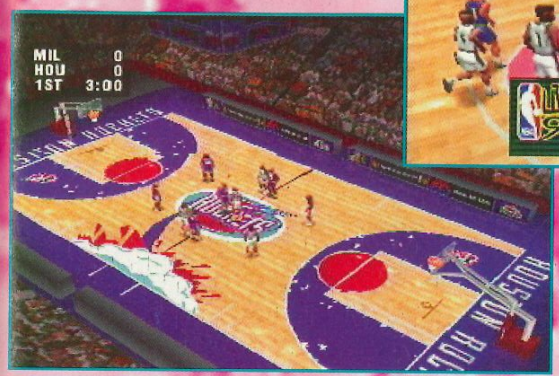


Images vidéo 3D et rap sont au cœur de toute présentation de simulation sportive qui se respecte.

La majorité des angles de vue sont jouables.



He's on fire!



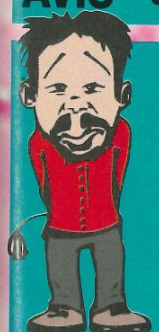
En début de match, la caméra tournoie au-dessus du terrain pour plonger sur les joueurs. Ça, c'est l'effet Virtual Stadium!

LES PLUS BEAUX REPLAYS

Les Replays sont assez faciles à gérer. En effet, vous allez pouvoir choisir vos angles de caméra avec les boutons de front, et user de l'habituelle fonction Magnétoscope pour choisir votre moment fétiche. Malheureusement, c'est durant ces Replays que l'on prend le mieux conscience des imperfections graphi-ques. Ici, un ballon sera figuré trop loin de la main de son porteur, là, un smash sera décomposé en seulement trois mouvements.

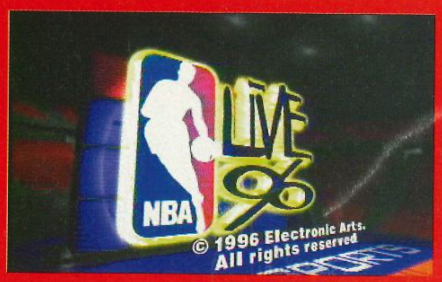
Vous pouvez décider des Replays quand bon vous semble.

AVIS *oui, mais...*



NIIICO

Après les versions SNIN et MD, je m'attendais à une simulation de basket digne d'une 32 bits, avec 3D et placage de texture. C'est avec stupeur que j'ai constaté que le jeu était réalisé avec de beaux sprites certes, mais classiques! Du coup, le jeu n'est pas aussi visuel et spectaculaire que Total NBA et NBA in the Zone. C'est dommage, car il offre de nombreuses options, tactiques et vues, suffisantes pour rendre heureux le plus exigeant des joueurs.



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS SPORTS
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE BASKET
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT (MULTITAP)
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 88%
Des images vidéo de qualité servies par un découpage très dynamique.

GRAPHISMES 89%
La 3D est à l'honneur mais lorsque l'on se rapproche des sprites, ils s'en trouvent tout pixélisés.

ANIMATION 90%
Le mouvement des joueurs est un peu "raide" mais le reste bouge fluidement et assez rapidement.

MUSIQUE 85%
Mi-soul, mi-funk de bas étage. Le seul thème proposé apparaît assez rarement pour n'être pas lassant...

BRUITAGES 78%
Aucun commentaire en cours de match, et des spectateurs qui ne s'expriment guère.

DUREE DE VIE 90%
Seul ou à plusieurs, le plaisir est au rendez-vous. De plus, les modes de jeu sont nombreux.

JOUABILITE 90%
On rentre rapidement dans le jeu et la disposition des actions est bien pensée.

INTERET 92%
Une simulation tout ce qu'il y a de plus complète, très jouable et... nettement plus moche que ses concurrentes!

REVIEW

ALONE in the DARK

JACK IS BACK

Fort de son succès sur ordinateurs PC et Macintosh, Alone in the Dark 2 se place en orbite sur Saturn et sur Playstation. Bien sûr, le jeu gagne en beauté et les placages de texture font leur apparition. Mais la difficulté demeure...

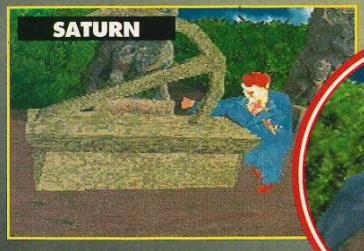
Alone in the Dark, le premier jeu d'aventure à proposer des angles de vue proches de ceux utilisés au cinéma, le premier dont le personnage était entièrement constitué de polygones, a en son temps rencontré un succès immédiat: bientôt, deux autres épisodes firent leur apparition.

Pour son adaptation sur Saturn et Playstation, Infogrames a choisi de convertir le deuxième volet de cette trilogie – Alone in the Dark, Jack is Back. Vous incarnez Edward Carnby, illustre détective américain qui doit infiltrer le repère de One-Eyed Jack, célèbre gangster réputé pour sa sauvagerie et sa passion des armes à feu. Celui-ci retient prisonnière une adorable petite fille de huit ans, Grace Sauders, et sa famille craint que ses jours ne soient en danger (et on la comprend). Votre mission consistera donc à infiltrer la maison du truand pour sauver l'enfant. Bien entendu, les hommes de main du kidnappeur sont nombreux et bien armés. Au cours de votre aventure, qui prend la forme d'une enquête policière, il faudra user de mille ruses pour parvenir à vos fins. Amateur d'énigmes corsées, à vos manettes.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Soyons clairs: Alone in the Dark sur 32 bits, loin d'être un mauvais jeu, se révèle aussi intéressant que l'étaient les versions PC et Macintosh. Mieux, il bénéficie à présent de placages de texture à tout va et de séquences animées en images de synthèse. L'aventure est tout aussi palpitante et n'a rien perdu de sa difficulté. Alors, vous interrogerez-vous avec la perspicacité qui vous caractérise, pourquoi ce "mais"? Tout simplement parce que, à mon avis, Alone in the Dark devrait faire pâle figure face à Resident Evil. Ce jeu de Capcom, disponible en import et qui devrait sortir officiellement en juin, est bien plus rapide et plus angoissant. Reste que cet Alone in the Dark 2, qui m'a fait passer de belles nuits blanches sur PC, risque de m'en faire passer encore quelques-unes aujourd'hui...



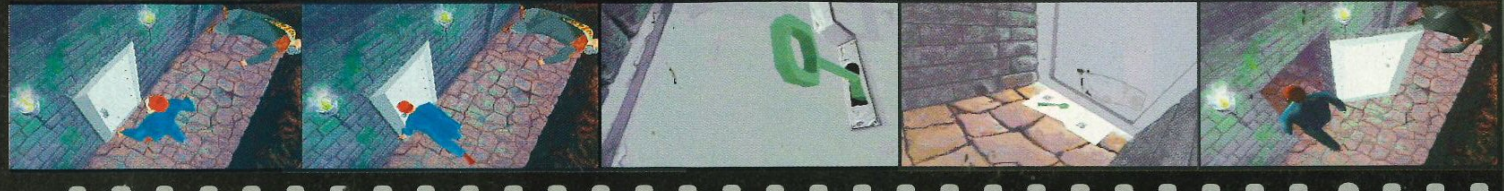
Edward devra parfois pousser de lourdes charges pour se frayer un chemin dans le jardin.

Afin de mettre à jour un passage secret, il est bon de savoir manipuler la corde et le grappin comme personne.

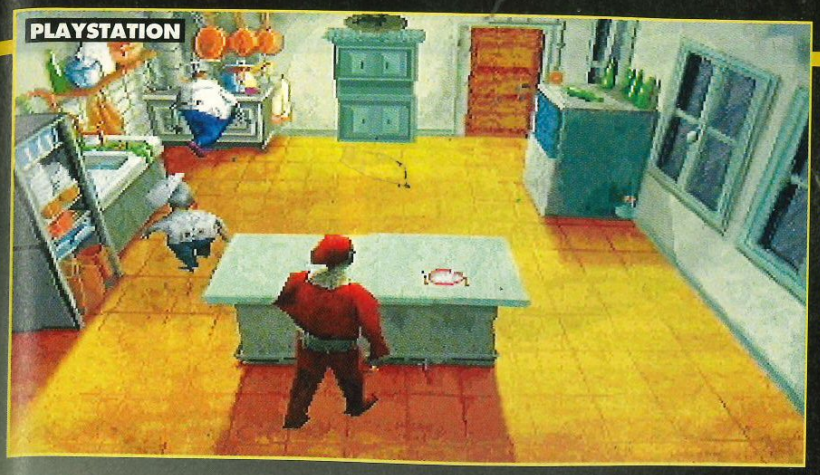
LE COUP DU JOURNAL

Le scénario d'Alone in the Dark se déroule à la façon d'une enquête policière. Vous progressez lentement et les découvertes faites en certains endroits du jeu vous permettront de mieux avancer dans les tableaux suivants. Pensez à descendre chaque homme de main de Jack et à fouiller systématiquement les pièces dans lesquelles vous évoluez. Voici un exemple d'énigme à résoudre afin de pouvoir poursuivre votre quête.

Cette porte, dans la cave, est fermée, et la clef se trouve... de l'autre côté. Prenez la feuille de journal dénichée près de la statue du jardin et placez-la sous la porte. Saisissez-vous du bourre-pipe et enfoncez-le dans le trou de la serrure (ce n'est ni sale, ni douloureux). La clé tombe sur la feuille, qu'il vous suffit alors de tirer à vous. Et hop! à vous la liberté...



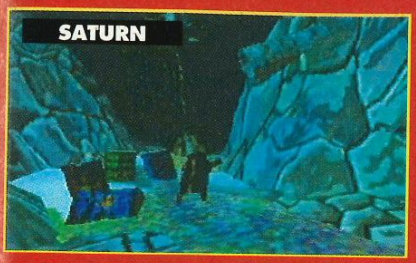
REVIEW

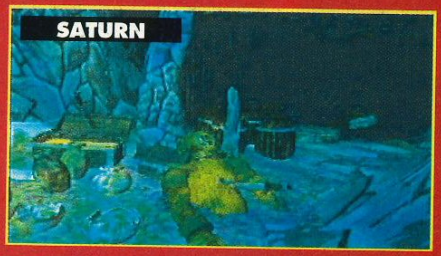


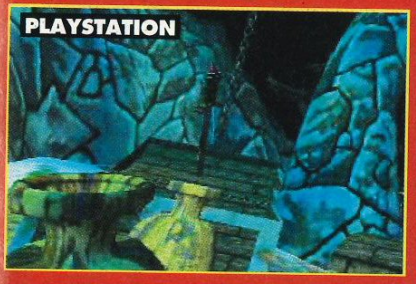
En cuisine, n'hésitez pas à vous munir d'une poêle à frire et à martyriser le cuistot: "Bonjour mes saigneurs, un petit steak sanglant?"

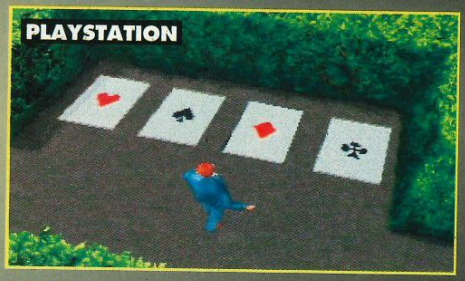
SAINTE AISE, PATRONNE DU JEU

Passage sur consoles 32 bits oblige, cette version de Alone in the Dark est maintenant dotée d'images de synthèse. Elles font leur apparition à des moments clés du jeu et leur qualité est irréprochable.







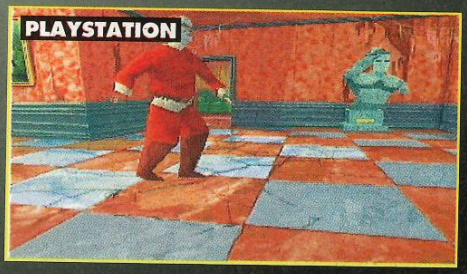


Afin de ne pas rester sur le carreau, il faut savoir faire des choix difficiles: sur quelle carte allez-vous marcher?

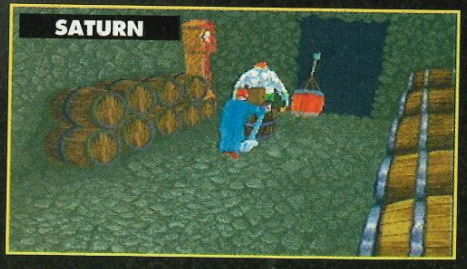
AVIS *seul, tellement seul...*

SPY

Si l'on évite la comparaison avec Fade to Black ou Resident Evil, Alone in the Dark 2 est une franche réussite. Il s'avère meilleur que les versions PC et Mac (car plus jouable!) et vous plonge dans une ambiance tout ce qu'il y a de plus stressante. Bien sûr, certains angles de vue sont pour le moins douteux, et la jouabilité peut alors devenir exécrable, et je m'arrache encore les cheveux en pensant aux temps de chargement. Et pourtant, le scénario est si bien ficelé qu'on se laisse envoûter dès les premières minutes. Et puis, que voulez-vous, je suis un nostalgique, et ne peux oublier qu'Alone in the Dark a été précurseur en son genre: de nombreux éditeurs s'en sont inspirés depuis... Parfois, la vétusté n'exclut pas la qualité.



Avant de pénétrer dans la demeure de One-Eyed Jack, il est souhaitable et conseillé de vous déguiser en Père Noël.



Tous les coups sont bons pour se débarrasser des ennemis, même celui de déclencher ce piège pour faire basculer cet homme dans un profond ravin.

PLAYSTATION — INFOGRAMES/ECUDIS
PRIX: D
1 JOUEUR/AVENTURE

PRESENTATION	90%
Les points de vue changent souvent et sont peu classiques. Apparition d'images de synthèse.	
GRAPHISMES	89%
L'apport des placages de texture accroît le réalisme du jeu. Quelques tableaux magnifiques.	
ANIMATION	89%
Le personnage que l'on dirige se déplace rapidement, mais il y a quelques ralentissements.	
MUSIQUE	92%
Les thèmes sont nombreux et fort bien réalisés. La musique est rythmée et entraînante.	
BRUITAGES	87%
De bonne qualité, ils ne sont pas aussi nombreux qu'on l'aurait souhaité.	
DUREE DE VIE	88%
L'aventure est plutôt longue et la difficulté bien corsée. Les amateurs en auront pour leur argent.	
JOUABILITE	88%
Les manipulations n'ont pas changé depuis les versions micro. Il faut s'y habituer.	
INTERET	**89%**
Cette version Playstation est bien réalisée et intéressante. Mais, à sa sortie, Resident Evil risque de lui faire très mal!	

CONTRÔLE: ASSEZ BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3 SUR PLAYSTATION, AUCUN SUR SATURN
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

DISPONIBILITÉ: OUI

SATURN — INFOGRAMES/ECUDIS
PRIX: D
1 JOUEUR/AVENTURE

PRESENTATION	90%
Identique en tout point à la version Playstation.	
GRAPHISMES	88%
Les images de synthèse sont un poil plus pixélisées que celles de la version Playstation.	
ANIMATION	87%
Le personnage se déplace plus lentement et ses mouvements sont moins fluides.	
MUSIQUE	92%
Les mélodies sont identiques que dans la version Playstation: bien orchestrées et de qualité.	
BRUITAGES	87%
Identiques à ceux de la version Playstation.	
DUREE DE VIE	88%
Même remarque que pour la version Playstation.	
JOUABILITE	87%
La jouabilité est un chouïa moins précise, le personnage répondant moins bien aux actions.	
INTERET	**88%**
Malgré des graphismes un poil moins beaux que sur Playstation, le jeu reste tout aussi intéressant.	

Suikoden

Attention à ne pas vous faire trancher!

Il y a encore quelques mois, Suikonbu était l'un des premiers jeux de baston sur Saturn. Depuis il y a eu X-Men, Vampire, et King of Fighters... Que vaut donc le deuxième volet de ce jeu face aux poids lourds de la baston?

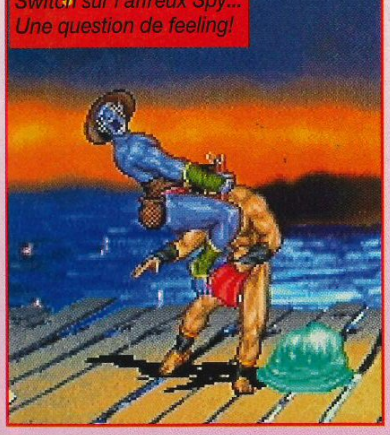
Suikonbu 2 est un jeu de baston en 2D assez classique. Débarquent ainsi sur votre Saturn quatorze personnages différents, dont trois nouveaux. Chacun de ces combattants possède une arme blanche, tout comme dans Samouraï Shodown. Ils disposent en outre de coups spéciaux dont la puissance peut varier (fort, moyen ou faible) suivant le bouton utilisé. Certains coups spéciaux vous sembleront inutiles de prime abord, car ils ne font que peu de dégâts. En fait, ils doivent être utilisés à placer en apéritif, avant les Combos. Les guerriers ont également la possibilité de lancer leur arme. Si celle-ci touche l'adversaire, ce dernier tombe dans les vapes. En revanche, vous ne la récupérez pas au round suivant. N'agissez donc pas à la légère. Pour compenser le manque d'allonge, vous aurez alors droit à de nouveaux coups spéciaux et à une deuxième Fury.

Plus vos attaques font mouche, plus votre jauge Power se remplit. Lorsque celle-ci atteint son niveau maximum ou que vous n'avez presque plus de points vies, c'est qu'il est grand temps d'effectuer une dévastatrice Fury!

Lorsque les deux combattants s'éloignent l'un de l'autre, le jeu zoome vers l'arrière, ce qui permet aux deux protagonistes de disposer pour leurs ébats d'une aire d'affrontement assez large.

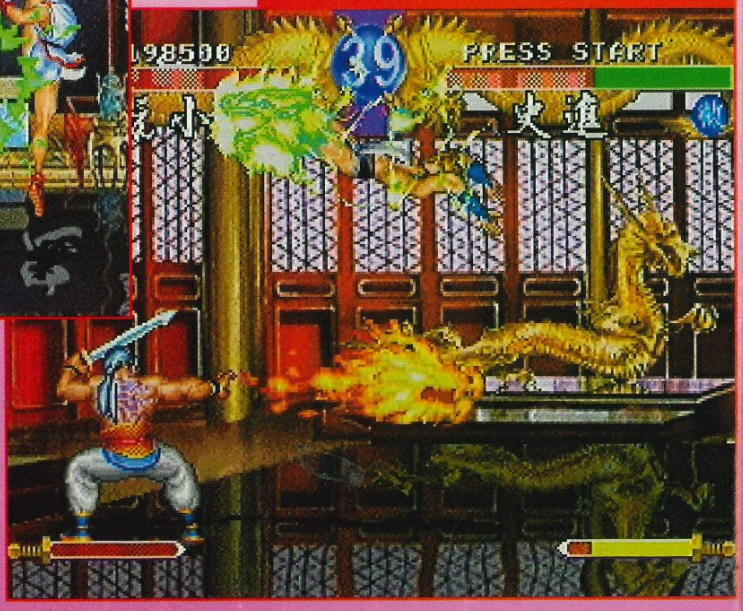
Les combats sont accompagnés de mélopées japonaises d'assez bonne facture, dont certaines s'inspirent de la musique traditionnelle nippone.

"Hadoken", dirait Ken..
A moins que je ne me sois trompé de jeu...



Switch sur l'affreux Spy...
Une question de feeling!

Joli lever de patte.



Superbe renversement de situation, grâce à un saut très périlleux au-dessus d'une boule de feu!

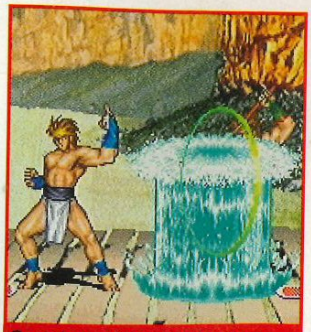
AVIS *oui, mais...*

PANDA

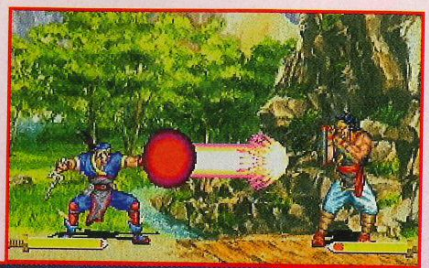
Certes, Suikonbu est graphiquement très réussi: les sprites sont bien animés et très fins, et certains décors sont carrément superbes. La maniabilité est tout à fait honorable, et les coups spéciaux sont assez faciles à réaliser. L'animation, rapide, permet se de livrer à des combats parfois acharnés. Le problème est que, même si le jeu est bon, il est loin d'égaler un X-Men, KOF 95... Alors pourquoi acheter celui-ci quand, sur la même machine, on trouve des jeux qui lui sont nettement supérieurs? Peut-être parce qu'on est fan des jeux de baston et que l'on a déjà goûté aux autres... Alors, si vous êtes en manque de frites, n'hesitez pas: Suikonbu est un titre très sympa.

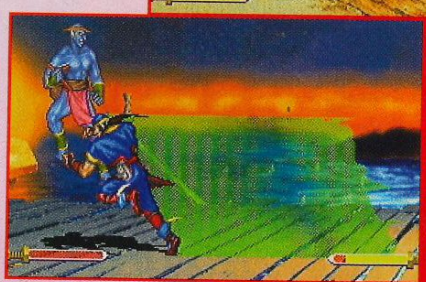
SUIKONBU 2

Un paysage enneigé... Beau, vachement beau.



Certaines attaques, comme celle ci, sont plus destinées à préparer un enchaînement qu'à faire des dégâts.



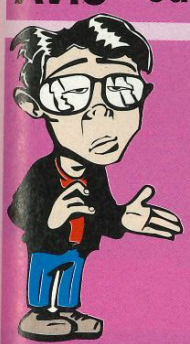


Les deux Furies du Ninja sont très efficaces, notamment celle de la boule de feu.

ÉDITEUR: DATA EAST
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: INFINIS

AVIS *oui, mais...*



SWITCH

Le second épisode de ce jeu de baston peu connu (et pour cause) est heureusement bien meilleur que son prédécesseur. Ses améliorations sont vraiment les bienvenues (parole de Switch)! La vitesse du jeu a augmenté et les personnages sont plus nombreux, les graphismes ont été améliorés et les coups spéciaux quelque peu renouvelés. Et pourtant, cela ne suffit pas à en faire un bon jeu de baston, tant le cas semble désespéré. En effet, s'i l'on compare Suikonbu 2 avec des hits fabuleux réalisés en 3D (Virtua Fighter 2, pour ne citer que lui), ou en 2D (King of Fighters '95 ou Vampire Hunter, par exemple), il ne fait vraiment pas le poids. Une fois qu'un certain nombre de titres phares SNK seront convertis sur Saturn, il n'y aura plus de place pour des jeux comme celui-ci. Sauf peut-être dans la logithèque de quelques milliardaires...

DEUX FURIES POUR LE PRIX D'UNE

Une Fury qui n'est utile qu'en protection.

Deux Furies par personnage, c'est sympa, non? Celle qui s'effectue sans votre arme est en général la meilleure!

Pour esquiver une Fury: une petite téléportation dans le dos de l'adversaire, histoire de l'égorger en traître.

PRESENTATION 87%

Une petite intro animée assez sympathique.

GRAPHISMES 89%

Les graphismes sont très beaux, qu'il s'agisse des sprites ou des décors.

ANIMATION 90%

Force est de constater que de gros progrès ont été faits depuis la précédente version.

MUSIQUE 85%

Elles sont sympa, certaines relevant du genre genre traditionnel japonais.

BRUITAGES 88%

Les bruitages collent bien à l'action.

DUREE DE VIE 88%

En mode Versus, les parties s'enchaînent rapidement.

JOUABILITE 90%

Les coups spéciaux s'effectuent sans problème, de même que les Combos.

INTERET 87%

Un bon jeu de baston, sympa, qui vous fera passer un agréable moment. Même s'il est loin d'égaler King of Fighters!

WORMS

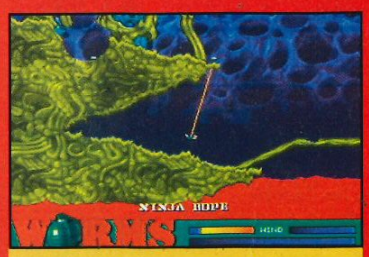
TELS DES LEMMINGS...

Non content de s'envoyer des bombes sur le coin de la tronche, les Worms peuvent également changer de place grâce à quelques actions données, telles que...

... creuser des galeries au chalumeau;

défoncer le sol au marteau-piqueur;

installer un pont...



... ou faire du saut à l'élastique.

Encore plus petits que des Lemmings, mais beaucoup plus agressifs, les Worms continuent leur conquête des consoles. On n'est pas là pour rigoler (!), mais bien pour se blaster à mort et écraser ses adversaires. Qui a dit "petits mais costauds"?

Des milliers de décors de fond au choix – ils sont souvent assez similaires, il faut l'avouer – vous permettent de guerroyer entre équipes de Worms. En mode 1 joueur, votre équipe de quatre combattants (que vous pouvez baptiser comme bon vous semble) affronte une équipe gérée par l'ordinateur. A tour de rôle, vos soldats lancent une de leurs armes sur un des ennemis du camp adverse (a priori, sur l'ennemi le plus proche de lui). Avant l'attaque, vous disposez d'un menu d'armes (grenades, missiles à tête chercheuse, dynamite, mines, Uzi, Dragonballs...) et d'actions (creuser, grimper, se téléporter...) à sélectionner. Votre soldat a droit a une seule action par tour. Il est donc nécessaire d'établir une bonne stratégie. Le mode Multijoueur, qui permet de se réunir à quatre sur le champ de bataille, transcende le jeu: vous vous passez le paddle à tour de rôle pour combattre, et c'est à qui sera le plus précis... De nombreuses options de départ permettent de configurer le mode (League ou Friendly), les points de vie de vos Worms, la durée des batailles, le choix d'une équipe et du nom de vos soldats et le nombre d'armes désiré. Un wargame tout simplement délirant.

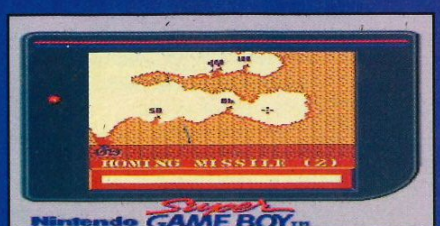
Voici toutes les armes dont vous disposez. Au début du jeu, vous pouvez les paramétrer pour en augmenter le nombre.

Airstrike: une pluie de bombes qui décime les adversaires.

WORMS DE POCHE

50%

Non, décidément, la portable de Nintendo ne se prête pas à ce style de jeu! Les Worms, déjà tout petits, y deviennent carrément minuscules, les équipes ne se distinguent pas bien, la jouabilité est vraiment délicate... Bref, la stratégie demandée tient du challenge impossible. Les options sont toujours nombreuses et, à plusieurs, c'est toujours marrant, certes. Mais seulement si vous arrivez à jouer...



On ne distingue pas grand-chose...

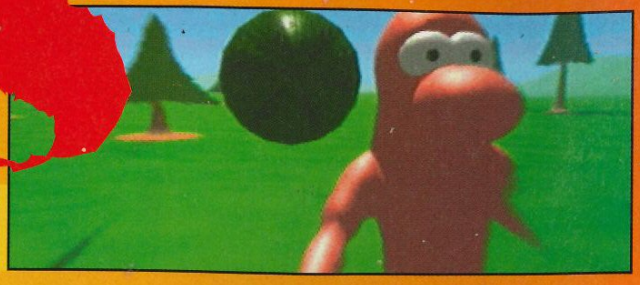
AVIS oui, mais...

ELVIRA

Worms fait partie de ces jeux que l'on a plus l'habitude de voir sur micro que sur console, du fait de son genre stratégique et de la précision des actions (plus simples à gérer à la souris). Ocean a néanmoins lancé le jeu sur tous les supports et, après tout, un peu d'innovation ne fait pas de mal! Une bonne connaissance des armes est vitale pour savoir combattre de même qu'un bon apprentissage des actions à effectuer sur le paddle sera utile. Mais un peu d'entraînement suffira à vous mettre dans le bain – de sang (gnark, gnark!). Côté graphismes, c'est assez simpliste et les sprites sont minuscules. Mais les joueurs n'en ont cure puisque l'intérêt du jeu est ailleurs. Il s'agit surtout de blaster à plusieurs et de se marrer à grands coups de bazooka dans la tête. Le mode 1 joueur permet de s'entraîner mais, côté fun, il est vite lassant.

WORMS

Des animations pleines d'humour entre les tableaux.



Poursuivi par un missile à tête chercheuse, ce Worm bat la campagne.

ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: OCEAN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

STRATÉGIE/ACTION
1-4 JOUEURS EN ALTERNANCE
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -

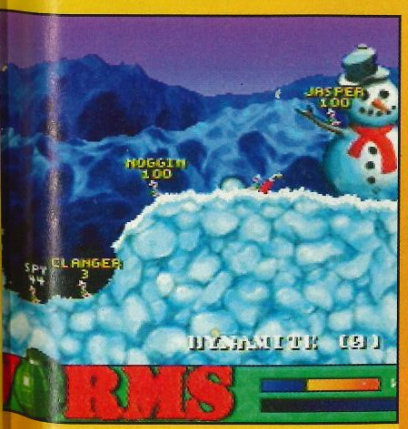
WORMS MEGADRIVE 85%

85%

Des couleurs flashy, toujours autant d'options à paramétrer, mais les équipes de Worms se distinguent mal car tous les noms sont de la même couleur! Côté bruitages et explosions, c'est plutôt pauvre. Mais il n'empêche que si l'on y joue à plusieurs, on s'en paie une tranche !

Qui sont les vôtres, qui sont les ennemis?

Beaucoup de décors, mais peu d'explosions...



Mal utilisées, les armes peuvent évidemment vous sauter au nez, comme cette dynamite. Ben oui, faites gaffe, quoi!

AVIS oui, mais...

SPY

Comme je l'avais déjà dit lorsque nous avions testé la version Playstation, Worms n'a d'intérêt que quand l'on y joue à plusieurs. Et, bien entendu, je confirme: seul, on se lasse vite, très vite. Le problème tient au faible nombre de modes de jeu, et à son principe répétitif au possible. Pourtant, le jeu à plusieurs se révèle fort sympathique, et l'on se blaste avec plaisir quelques parties durant. Les séquences cinématiques ont pour leur part l'avantage de rehausser la qualité graphique de l'ensemble et de donner une ambiance très sympa. Objectivement, donc, le jeu promet une agréable partie de plaisir. Ce n'est certainement pas le jeu du siècle mais il a l'avantage de nous faire fréquemment sourire. Et par les temps qui courent, ça nous change un peu...

PRESENTATION 87%

Intro et séquences cinématiques en 3D sympa et loufoques. Un plus pour le jeu.

GRAPHISMES 50%

Plutôt simplistes pour la Saturn, mais l'intérêt du jeu n'est pas d'en mettre plein la vue...

ANIMATION 72%

Quelques zooms, des Replay... Le point fort du jeu ne réside pas dans son animation.

MUSIQUE 83%

Entraînante, bien rendue et parfaitement accordée à l'ambiance.

BRUITAGES 85%

Des voix digit déformées marrantes et différents bruitages pour les armes utilisées.

DUREE DE VIE 84%

A plusieurs, on se blaste toujours avec plaisir. Seul, c'est vite lassant.

JOUABILITE 83%

Après un bon entraînement effectué (et pas mal de bourdes), on apprend à manier les vers de terre avec précision.

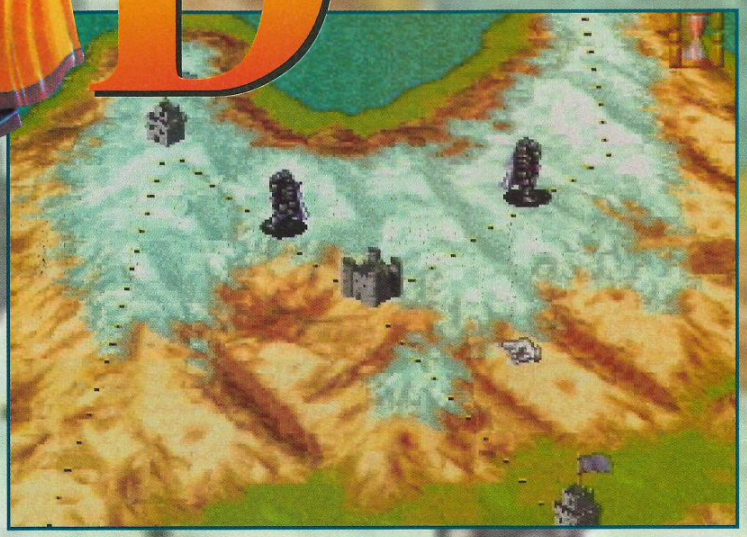
INTERET 89%

Un jeu bien réalisé et très marrant à plusieurs, une fois que l'on a effectué de bons repérages. Seul, vous en aurez vite assez.

DRAGO

Dragon Force est un wargame étonnant sur bien des points: qualité graphique, séquences cinématiques pour les combats, partie de Role Playing Game... Vous allez voir: ce n'est pas un jeu comme les autres!

Avant toute chose, il vous faut choisir votre camp sur la carte du monde. Chaque armée est dirigée par un chef qui se caractérise par des capacités propres. Ainsi, vous pourrez opter pour un chef ninja, barbare ou encore magicien. La situation est grave: un démon a pris le contrôle de la plus grande partie de l'île. Pour leur survie, les petits pays (dont vous faites partie) n'ont pas d'autre choix que s'unir pour l'affronter. Deux solutions: soit vous soumettez vos voisins par la force, soit vous nouez des alliances diplomatiques! En général, la meilleure stratégie consiste en un savant mélange de ces deux tactiques. Vous commencez le jeu dans un château avec quatre généraux. Par la suite, vous pourrez disposer de plus d'une vingtaine de ces gradés. Suivant leur classe (guerrier, barbare, magicien, paladin...), ils disposent de subalternes: fantassins, cavaliers, dragons... Ceux-ci sont en première ligne, et, en cas de combat acharné, les pertes dans leurs rangs sont souvent lourdes. Pour recruter de nouvelles troupes fraîches et disposes, il faut vous rendre dans vos châteaux. Plus ces châteaux sont grands, plus vous y trouverez de recrues. C'est un aspect primordial de votre stratégie, car il y aura bien des combats avant que vous ne procédiez à de nouveaux enrôlements. Mais le temps presse, et il vous faudra gérer au mieux vos "stocks" de chair à canon. Au fur et à mesure des affrontements, le niveau de vos généraux s'accroît, et leurs performances guerrières ou magiques augmentent, ainsi que le nombre de subalternes qui seront placés sous leurs ordres durant une campagne. Plus vous prenez de châteaux sous votre contrôle, plus vous disposez de nouvelles armes ou items pour vos généraux. Les combats sont gérés un peu à la manière de ceux de Longlissard, ou d'un RPG du type Final Fantasy, dans lequel la stratégie occupe une place très importante. Vos troupes peuvent adopter de nombreuses formations, qu'il est possible de changer en plein cœur de la bataille. Un truc : essayez d'achever rapidement le général adverse avant qu'il ne prenne la fuite, le poltron!



La carte du pays est très grande.

Les dragons encaissent de plein fouet un sort.

BIEN CHOISIR SON CAMP

Le début de la partie est déterminant. Choisissez avec attention votre camp. Suivant sa position géographique, vous risquez d'avoir des surprises. S'il est au croisement de plusieurs routes, vous serez attaqué sur plusieurs fronts en même temps par les armées adverses... A l'inverse, si vous êtes loin de tout, vous ne pourrez jamais vous développer suffisamment vite pour l'ultime bataille.

Les conseillers font un rapport à leur roi.

AVIS oui!

PANDA

J'adore les wargames, et Dragon Force m'a franchement emballé. La représentation des combats rappelle un peu Longlissard, mais l'aspect stratégie est beaucoup plus développé. Les graphismes sont superbes, la musique est impeccable, et l'évolution de vos personnages, qui se fait à la manière d'un RPG, est sympa. La carte n'est pas découpée avec les traditionnels hexagones, mais il faut suivre des routes, représentées par des pointillés. Certes, le système est assez classique, mais que voulez-vous, c'est tellement bien! La Saturn vient encore d'accueillir d'un grand jeu, à réserver tout de même aux joueurs que le japonais ne rebute pas.

N FORCE

L'ART DE LA GUERRE

On ne s'invente pas tacticien, on le devient. On ne détermine pas la formation de ses troupes au hasard, mais avec un brin de bon sens: une disposition en ligne contre des arbalétriers, et c'est la boucherie assurée.

Lorsque les troupes sont décimées, les généraux terminent la bataille au corps à corps!

Les troupes contournent les lignes de défense ennemies pour attaquer leur général. Comme quoi le chemin le plus court vers la victoire n'est pas forcément une ligne droite!

Les ninjas ont envahi la forêt!

AVIS oui!

MARC

Dragon Force m'a soufflé. 10/10 pour l'originalité des combats, vraiment très vivants. D'habitude, les jeux de rôles sont très statiques, et ici, c'est fun! Si le japonais ne vous dérange pas (ce qui est loin d'être mon cas!), je vous recommande chaudement Dragon Force. Sinon, il faudra attendre une hypothétique traduction. Allez, tiens, j'en profite pour pousser une gueulante: ohé! messieurs de la distribution française, ce serait vraiment trop de vous demander de traduire des RPG aussi bons? Merci d'avance pour les fans!

La magie est présente de bout en bout dans ce jeu.

Le général donne les derniers ordres à ses troupes.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

STRATÉGIE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 86%

Le dessin animé d'introduction est superbe, malgré des images un peu pixélisées.

GRAPHISMES 90%

Le mode Combat est très bien rendu, et les décors sont de toute beauté.

ANIMATION -

Jamais de note en la matière pour le genre.

MUSIQUE 91%

Elle est excellente et absolument pas répétitive.

BRUITAGES 90%

Ils collent à l'action, et leur échantillonnage est de bonne qualité.

DUREE DE VIE 91%

La campagne est très longue et difficile. Des heures de jeu en perspective.

JOUABILITE 90%

Le fait que le jeu soit en japonais pourra en rebuter. Mais il suffit de s'y mettre...

INTERET 90%

Un très bon jeu de stratégie, mâtiné d'une once de RPG. Tout ce qu'il faut pour être heureux... surtout pour les Panda!

Essayez de relever les différences avec la version NEC...

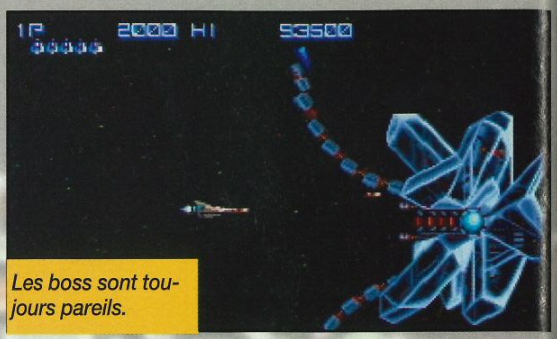
PLIÉ EN DEUX

Ces Japonais sont fêlés. Savez-vous ce qu'ils ont inséré dans la notice du jeu? Regardez simplement la photo ci-devant. Il s'agit d'une petite "maquette" en papier, à construire soi-même. Les outils indispensables pour sa réalisation sont une bonne paire de ciseaux et un tube de colle.

GRADIUS DELUXE PACK

On a déjà eu droit à Namco Museum sur Playstation. Désormais, il y aura aussi Gradius sur Saturn.

Aujourd'hui, en 1996, voilà que Konami extirpe de ses fonds de tiroir ses anciens hits sur Saturn. Souvenez-vous de Gradius, ce shoot'em up mythique qui date d'une bonne dizaine d'années. A l'époque, il révolutionna le genre en intégrant pour la première fois des armes multiples. Après une intro en 3D démente, qui vous transporte dans les différents niveaux de Gradius, avec leur lot de monstres et de boss, l'écran de présentation apparaît, et là... quelle déception! Il n'y a que deux jeux: Gradius 1 et Gradius 2. Autrement dit, les informaticiens de Konami se sont juste contentés de reprogrammer les vieux hits sur Saturn. Alors, Gradius a-t-il changé, été amélioré? Après tout, c'est sur une 32 bits que le jeu se déroule: on est donc en droit d'attendre des prouesses de cette reconversion. Que nenni! Ces versions sont exactement les mêmes que celles de la NEC, au pixel près. Donc, à l'exception des paddles, vous aurez l'impression de faire un grand bond en arrière. Les vétérans seront contents, ils pourront jouer à Gradius sans extraire de leur armoire leur bonne vieille NEC toute poussiéreuse. Quant aux jeunes, à moins de préparer un mémoire sur les origines des jeux vidéo, passez votre chemin. Gradius ne s'adresse qu'à ses anciens fans (autrement dit, les rescapés de la NEC, de la NES et de l'arcade des années quatre-vingt). Et c'est bien dommage...



Les boss sont toujours pareils.

Voyez la différence entre la démo de première génération, et la nouvelle.

Ce passage est particulièrement difficile, même en mode Easy.

ATTENTION!

ce jeu d'importation est très capricieux avec la Saturn française équipée d'un adaptateur. Il marche une fois sur deux, sans que nous en comprenions la raison.

AVIS non!

GIA

Je me rappelle les salles de café de ma tendre enfance, où il fallait se faufiler en cachette pour jouer à Gradius 1 ou 2. C'était le temps de l'innocence. Aujourd'hui, bien des années après, voilà que je retrouve ces monuments. Et ils n'ont pas changé (hélas!). Serait-ce un poisson d'avril, ou une grosse plaisanterie montée entre éditeurs? On a l'impression que Konami les a ressortis dans un seul but: gagner quelques broutzoufs sur le dos des passionnés, sans trop investir. Ce qui est une honte, car les 32 bits de la Saturn ne sont visibles que dans la démo, et nulle part ailleurs...

GRADIUS DELUXE PACK

KONAMI/IMPORT
PRIX: D
1-2 JOUEURS EN ALTERNANCE/SHOOT

PRESENTATION 92%
Deux intros: la première très kitsch, la seconde en 3D, digne des années 90.

GRAPHISMES 50%
Ce sont les graphismes de la NEC d'il y a dix ans. Alors forcément, ça fait tache.

ANIMATION 75%
Correcte, mais quelques ralentissements subsistent, inadmissibles pour une 32 bits.

MUSIQUE 50%
La même que sur NEC, sauf pour la démo.

BRUITAGES 50%
Quelques digitalisations de temps à autre.

DUREE DE VIE 88%
Il s'agit d'une compilation de jeux relookés pour les nostalgiques, qui y passeront certainement du temps.

JOUABILITE 90%
Juste quelques boutons et votre dextérité pour tout maîtriser.

INTERET 50%
... pour vous, jeune lecteur. Et 84% pour les nostalgiques. Konami sort du placard ses vieux hits sur Saturn, mais sans les avoir retravaillés. Dommage.

TEENAGE LINE

TEENAGE LINE, c'est un nouvel espace de dialogue unique en France pour tous les teenagers. Tu peux y échanger des messages avec d'autres filles et garçons connectés simultanément sur le service. Fini les heures à t'ennuyer passivement devant la télé... Teenage line c'est vraiment interactif!

TEENAGE LINE
c'est trop cool pour toi!

36 68 11 10

TEENAGE LINE Service infos

36 69 00 09

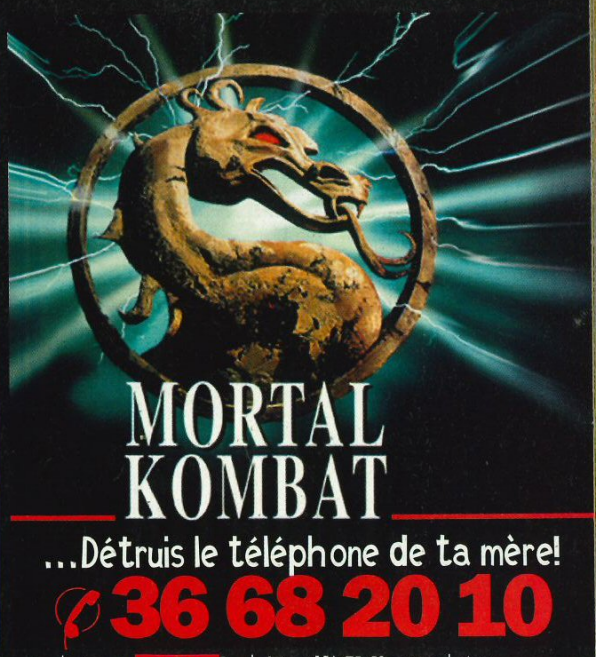
NINA et STEPHANIE répondent de **manière personnalisée,** à toutes les questions que tu te poses, sur les rapports filles/garçons, sur le baiser, la prévention, etc. Sur le Service infos, tu peux tout leur demander et leur confier tous tes secrets.

36 68 00 23

Retrouve toute l'ambiance de ta série préférée au téléphone et gagne un **maxX de cadeaux!!!**

36 68 01 12

LE GRAND JEU INTERACTIF ALERTE A MALIBU

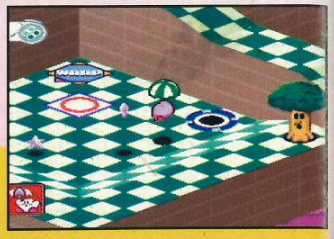


...Détruis le téléphone de ta mère!

36 68 20 10

© Adrian Bay - 3668 + 3669 : 2,23 F/mn - Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. Pour la Belgique : 0900•29•910 pour tous les jeux. Pour la Suisse : 156•75•52 pour tous les jeux.

En mode 2 joueurs, on peut s'approprier le pouvoir de l'autre en frappant sa balle.



Les pouvoirs spéciaux s'actionnent au moment où la balle roule. Le parasol permet une descente en douceur vers le trou.

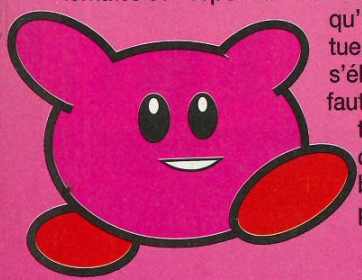
KIRBY'S DREAM COURSE

La petite boule rose de Nintendo revient avec de nouveaux pouvoirs dans un jeu d'action/réflexion à mi-chemin entre le mini-golf et le billard. A vous les médailles... si votre stratégie est au point!

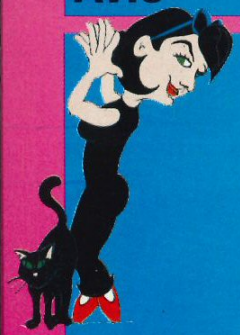
Le roi Dadidou, toujours aussi hargneux, a concocté une nouvelle aventure d'un genre bien particulier pour vaincre Kirby. C'est au terme de huit parcours de mini-golf comprenant huit trous chacun que Kirby pourra affronter son ennemi juré. Son score dépendra du nombre de tirs qu'il aura effectués sur ces parcours, Kirby se transformant lui-même en balle. Le but ultime consiste à réussir chacun des huit trous en un seul coup pour se placer en haut du podium... Mais ce n'est pas évident! Kirby démarre avec six tomates correspondant au nombre de tirs qu'il peut effectuer. Avant de s'élancer, il lui faut délimiter sa trajectoire, comme au billard, en prenant en compte l'effet des rebonds sur les bords du parcours et les dénivellations. Un scrolling permet d'étudier tout le parcours pour repérer les obstacles avant de bondir. Kirby doit dégommer les ennemis présents pour gagner des tomates et faire apparaître le trou. Mais attention, certains ennemis le blessent et les embûches sont nombreuses... La stratégie est de rigueur! Pour s'aider, Kirby peut, comme à l'accoutumée, acquérir des pouvoirs spéciaux de transformation (boule de feu, gel, ovni, pierre, tornade... En mode 2 joueurs, avec quatre parcours de huit trous au choix, deux Kirby jouent à tour de rôle sur le même parcours et ils peuvent se nuire mutuellement! De nombreux handicaps peuvent être paramétrés à cette occasion.

La croix de direction permet de calculer la trajectoire idéale.

Ultime combat contre Dadidou (douda).



AVIS oui!

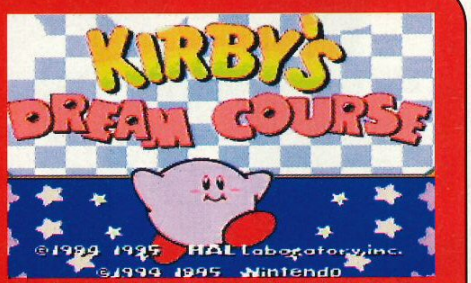


ELVIRA

Pas de doute, nombreux sont ceux qui s'enflammeront pour Kirby's Dream Course! De l'action, de la stratégie, de la réflexion, des pouvoirs spéciaux inspirés de la plate-forme, des sprites mignons à souhait, du relief pour corser le tout... Bref, de quoi vous régaler si vous aimez vous secouer les neurones! Car il est loin d'être évident de mettre dans le mille du premier coup... Il faut aimer la géométrie. Par ailleurs, les options sont très nombreuses d'où la richesse du jeu, mais aussi la difficulté de sa prise en main! Si ce Kirby vous semble simplistede prime abord, vous ne tarderez pas à être détrompé, et les amateurs de jeux de stratégie armés de patience.

La tornade est dévastatrice.

Mesurer avec précision l'angle et la force du coup n'est pas une mince affaire.



NINTENDO/NINTENDO
PRIX: E
1-2 JOUEURS ALTERNÉS/MINI-GOLF

PRESENTATION 83%
De multiples options et démos, présentant tous les pouvoirs spéciaux de Kirby par le menu.

GRAPHISMES 84%
Des parcours simples mais variés, avec des effets de 3D à foison. Les sprites sont mignons, à la Kirby.

ANIMATION 84%
Bonne fluidité pour l'ensemble des actions.

MUSIQUE 79%
Gentillette...

BRUITAGES 80%
Peu nombreux, mais bien rendus.

DUREE DE VIE 85%
Les nombreux parcours à la difficulté progressive et le mode 2 joueurs vous retiendront un moment.

JOUABILITE 83%
Vu la variété des actions à gérer, il faudra s'entraîner avant de mettre dans le mile du premier coup.

INTERET 84%
Un jeu plein de finesse, aux graphismes mignons et simplets, qui enchantera les amateurs de réflexion.

KIRBY'S GHOST TRAP

Au grand dam du Big Boss, le jeu fétiche de la rédac' arrive enfin sur Super Nintendo. Rien n'a vraiment changé depuis les précédentes versions, si ce n'est que Kirby en est la mascotte principale.

Ce Kirby's Ghost Trap est l'adaptation de Docteur Robotnik qui existait auparavant sur MD. Tout y est identique, pareil, calqué... On assemble toujours quatre pastilles de couleurs pour les faire exploser, et on en fait toujours des montagnes. Eh bien, oui. Il faut faire des montagnes – ou des constructions, si vous préférez. Car détruire quatre boules d'une même couleur ne vous mènera pas loin. Ce qu'il faut, c'est enchaîner plusieurs destructions de manière à envoyer des pierres qui bloqueront l'avancée de votre adversaire. Une fois compris ce principe, vous devrez agir vite. Hors de question de laisser trop de répit à votre adversaire: lui aussi est en train d'entasser des petites boules colorées qu'il entend bien faire sauter sous peu. Les pièces devront filer, s'emboîter et exploser dès que vous considérerez qu'il est temps de le faire (en général, comptez cinq ou six explosions de suite pour que votre adversaire soit éradiqué). A deux, les parties sont hilarantes et les esprits vite échauffés. En mode Compétition, vous devrez vous mesurer tour à tour à douze adversaires gérés par l'ordinateur. En mode Practice, vous vous battez seul sans pierre ni citrouille. Vous devez tout détruire à l'écran et tenir bon la cadence.

A gauche, une stratégie classique. A droite, celle de l'avalanche. Cette dernière, plus longue à mettre en place, est bien plus efficace.

Le dernier niveau. C'est pas un Panda qui arriverait jusque-là!!!

Exercez-vous dans le mode Practice pour gagner en rapidité.

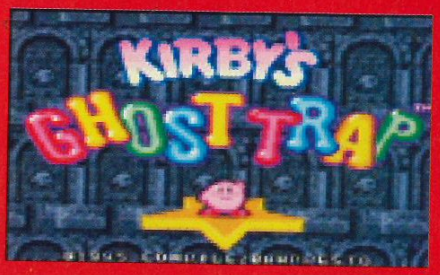
Votre adversaire est dans la mouise. C'est le moment de penser à l'achever.

Et voici le Niiico à l'œuvre. Sept citrouilles sont visibles et il en reste encore derrière...

AVIS — TRAPPÉ!

SPY

Aussi captivant que Tetris, aussi marrant que Docteur Mario, voici enfin qu'arrive Kirby's Ghost Trap sur Super Nintendo. Impossible de dire du mal d'un jeu qui hante la rédac' jour et nuit. Si ce n'est que cette version est un peu plus "molle" que ses homologues sur d'autres supports. Personne ne résiste aux charmes ravageurs de ces p'tits haricots. Tout le monde à Consoles+ y est passé. Bien évidemment, c'est à deux que Kirby's Ghost Trap prend tout son intérêt. En solitaire, on finit le jeu en quelques coups de cuiller à pot. Et augmenter le niveau de difficulté ne rendra pas votre console plus intelligente: la rapidité va croissant, mais l'aspect stratégique ne devient pas plus complexe pour autant. Outre ce détail, Kirby's Ghost Trap est géant. Dommage seulement qu'il sorte si tard, surtout que le Puyo-Puyo 2 pointe le bout de ses haricots sur SFC...



NINTENDO/NINTENDO
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION

PRESENTATION	73%

Sans grande originalité. Les personnages causent entre eux avant les combats...

GRAPHISMES	–%

Les contours des tableaux diffèrent selon les modes de jeu. Mais cela n'a guère d'importance.

ANIMATION	–%

Selon le mode choisi, les pièces tombent plus ou moins rapidement.

MUSIQUE	69%

C"est drôlement mielleux et très... très crispant à la longue!

BRUITAGES	–%

Quasi inexistants et, quand on connaît ceux de la version MD, on est drôlement déçu.

DUREE DE VIE	90%

A deux, le plaisir est total. Seul, le terminer en Hardest est l'affaire de quelques jours.

JOUABILITE	92%

Rien à redire. Les pièces répondent bien aux sollicitations du pad.

INTERET	**92%**

Un concept de jeu qui ne perd rien de son charme avec les années. Toujours aussi passionnant.

FRONT MISSION GUN HAZARD

Front Mission premier du nom était un wargame pur et dur. Pour ce deuxième volet, Squaresoft a cru bon d'amputer le jeu de sa partie stratégie, pour laisser place à l'action, façon Cybernator. (ce dernier est un shoot'em up de Konami plutôt réussi).

Si vous êtes attiré par les gros robots dans le genre de Gundam, Goldorak, etc., cette suite de Front Mission devrait vous plaire. Gun Hazard vous propose d'effectuer plusieurs missions à l'aide d'un robot évolutif. A chaque mission remplie, vous gagnez des points de vie et d'expérience ainsi que de l'argent, qui vous permettra d'acheter des armes et de booster les capacités de votre robot avec de nouveaux équipements. Au cours de vos missions, il pourra arriver que votre machine de guerre ne puisse emprunter certains passages, trop étroits. Vous pourrez alors quitter votre gigantesque carcasse en appuyant sur Select. Bien sûr, sans la protection de votre robot, vous êtes bien plus vulnérable. Mais vous disposez toutefois d'un réacteur situé dans le dos de votre personnage, lequel vous permet de voler assez longtemps, et d'un flingue pour riposter en cas d'attaque ennemie. Pendant les missions, vous vous déplacerez ainsi de point en point, avec tantôt des tâches à accomplir, tantôt des courses à faire dans les magasins, où vous trouverez tout le nécessaire pour booster ou réparer votre robot. Tout comme dans Cybernator, de Konami, une carte du niveau, sur laquelle est indiqué l'emplacement des ennemis et des objets, est accessible à tout moment. Bref, un bon mélange de genres...

La situation est critique: après avoir abandonné votre robot, vous êtes assailli par les forces ennemies.

Dans cette mission, vous êtes séparé de votre robot, et fait prisonnier. Votre but: vous échapper et neutraliser l'ennemi.

Sous la pluie, il faudra stopper les avancées ennemies et récupérer des générateurs.

SQUARESOFT/IMPORT
PRIX: F
1 JOUEUR/AVENTURE-ACTION

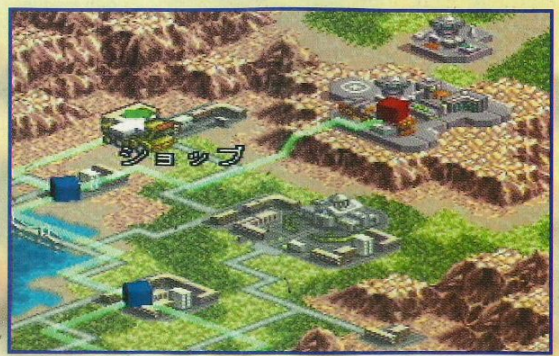
AVIS oui!

SWITCH

Squaresoft nous fait l'honneur d'une suite de son Front Mission. Mais il n'est plus question de wargame: il s'agit ici d'un mélange d'aventure et d'action. La difficulté est très progressive, et la durée de vie honnête, puisqu'il faudra conquérir tous les pays du globe pour voir la fin du jeu. Graphismes magnifiques, décors très fouillés, peu pixélisés et variés, explosions bien rendues caractérisent ce nouveau jeu, qui, Square oblige, offre de surcroît une très bonne bande musicale. La maniabilité est bonne, votre robot répondant parfaitement aux injonctions de la manette. L'action n'est néanmoins pas aussi mouvementée que dans Cybernator, mais ce point ne constitue pas l'essentiel du jeu. Gun Hazard, sans être un hit, est une belle réussite. Mais on a rarement vu de mauvais jeux estampillés Square, n'est-il pas?

Les décors sont très variés. Ici, en Russie, il neige et le terrain est plutôt glissant.

La carte du monde vous permet de choisir le pays dans lequel vous allez vous battre.



Les différents objectifs de votre mission sont représentés par un point rouge sur la carte. Les points verts indiquent les endroits de ravitaillement en munitions et en gadgets.

PRESENTATION	**90%**

Une démo assez jolie et une notice claire et détaillée.

GRAPHISMES	**92%**

Magnifiques, avec des couleurs en pagaille et des décors bourrés de détails.

ANIMATION	**85%**

Les robots sont parfois très gros, et sont animés sans aucun ralentissement.

MUSIQUE	**94%**

Les mélodies sont excellentes, et correspondent bien à l'ambiance des différentes missions.

BRUITAGES	**80%**

Ceux des impacts de balle ne sont pas très réalistes.

DUREE DE VIE	**95%**

Les missions sont très nombreuses et tout aussi variées.

JOUABILITE	**92%**

Le robot obéit parfaitement et la configuration du pad est bien pensée.

INTERET	**88%**

Un clone de Cybernator assez réussi, mais à l'action cependant moins prenante.

Et DIRE qu'il EXISTE un PARADIS des JOUEURS où TU peux GAGNER un JEU par JOUR.

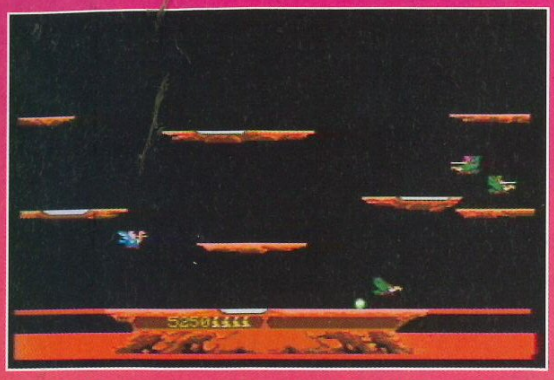
3615 PSX

ASTUCES, SOLUCES et JEUX PRIMÉS

UN (1) JEU 32 BITS OFFERT PAR JOUR ET DEUX (2) CONSOLES 32 BITS OFFERTES PAR MOIS

Edité par Pixtel 2,23F/mn

Williams ARCADE'S GREATEST HITS

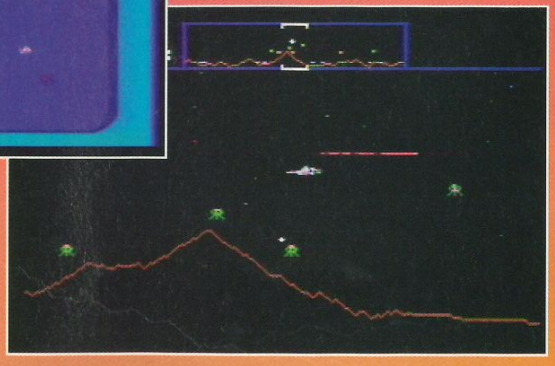


Qui n'a jamais entendu parler de Joust? Ce jeu de plates-formes vous propose de sauter sur la tête de vos adversaires pour les transformer en œuf.

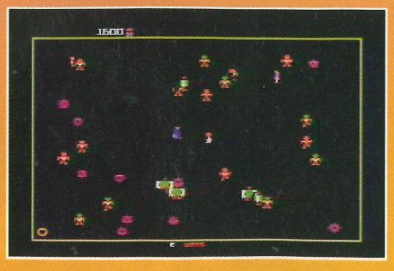
Mais quelle mouche a donc piqué les grands éditeurs de jeux vidéo? Après Namco, qui a ressorti tous ses classiques d'arcade, voici que Williams entre dans la danse. Nostalgie, quand tu nous guettes...

Cette compilation des premiers jeux d'arcade de Williams regroupe six grands hits qui ont marqué le début des années 80. Ainsi, c'est la larme à l'œil que A.H.L. et Niiico ont retrouvé Defender, Defender 2, Robotron 2084, Joust, ainsi que deux jeux moins connus, Sinistar et Bubble. Beaucoup, beaucoup d'émotion... Rien n'a changé depuis la version originale: les graphismes sont tout aussi laids et la musique toujours aussi ringarde. Chacun de ces jeux touche à un genre particulier: plates-formes, shoot'em up ou réflexion (pas trop corsée). Chose originale, les programmeurs ont intégré des interviews filmées des concepteurs des jeux! Mieux, ils proposent des images (en couleurs) des différents modèles des bornes d'arcade d'antan... Les vieillards apprécieront, les plus jeunes rigoleront...

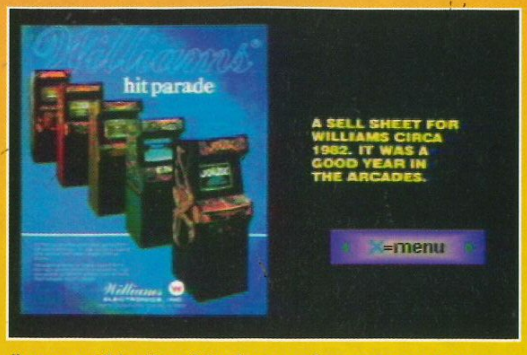
Bubble est une simulation de gouttes d'eau! Placé dans un évier, il vous faut éviter cafards, araignées et autre bestioles rampantes. Surprenant et drôle.



Defender, un shoot'em up qui a beaucoup fait parler de lui lors de sa sortie en salle d'arcade, est très difficile.



Robotron est fort connu des possesseurs de l'Atari 800 XL. Un shoot'em up difficile, comme la plupart des jeux de cette compilation.



Il est possible d'accéder à une présentation spéciale de chacun des jeux proposés: interview des concepteurs et photos digitalisées des programmeurs sont au rendez-vous.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Grand admirateur (devant l'Eternel) des premiers jeux d'arcade, je me suis jeté sans m'économiser sur cette compilation des plus grands hits de Williams. Et puis, les premiers instants d'excitation passés on se dit que cette compilation n'a pas le charme de celles de Namco, et ce malgré la présence de Defender et de Joust. Ce ne sont pas les pauvres graphismes qui sont en cause, ni même les bruitages minables, mais l'ambiance en général, un peu tristounette. Les écrans d'options, trop dépouillés, ne sont en rien une invitation au voyage, et le reste est à l'avenant...

GT INTERACTIVE SOFTWARE/VIRGIN
PRIX: C
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/ARCADE

PRESENTATION 88%
Si les jeux présentés sont aussi moches qu'autrefois, on apprécie les interviews filmées.

GRAPHISMES 12%
Lamentables, bien sûr. J'adore...

ANIMATION 23%
Il ne manquerait plus que la Playstation n'arrive pas à animer deux sprites et trois fusées!

MUSIQUE 18%
Les mélodies étaient plaisantes à l'époque des "bip" et des "wiiiz", mais aujourd'hui, quelle horreur!

BRUITAGES 19%
Un poil mieux réalisés que la musique, ils n'en demeurent pas moins minables.

DUREE DE VIE 80%
Les vieux de la vieille apprécieront et y joueront, les autres ne s'y risqueront pas.

JOUABILITE 90%
La prise en main est très rapide. Rien d'étonnant: les commandes sont très sommaires.

INTERET 60%
... pour vous, les jeunes! Mais 85% pour nous, les nostalgiques. Quelques bons jeux d'époque qui plairont aux joueurs de l'ancienne génération.

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

abonnes-toi à CONSOLES + et reçois ta deuxième manette

SEGA SATURN SV 460

★ **8 boutons de tir**
★ **contrôle de tir automatique**
★ **fonction ralenti**
★ **cordon de grande longueur**

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **288 F** au lieu de ~~591 F~~ soit **233 F d'économie**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : .....

Je recevrai la manette SV 460 Sega Saturn (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_|

Signature obligatoire :

E 54 A

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 32 F

SONY PLAYSTATION SV 1102

★ **8 boutons de tir**
★ **4 controle de direction**
★ **bouton de sélection**
★ **fonction de tir automatique et semi automatique**
★ **fonction ralenti**

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **288 F** au lieu de ~~551 F~~ soit **263 F d'économie**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : .....

Je recevrai la manette SV 1102 Sony Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_|

Signature obligatoire :

E 54 B

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F et chacun des numéros au prix de 32 F

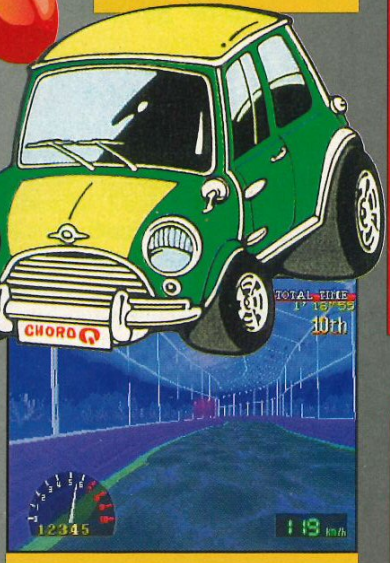
PLAYSTATION REVIEW

CHORO Q

Dans certains circuits, vous serez obligé d'effectuer de gigantesques sauts, comme celui-ci, au-dessus d'une cascade.

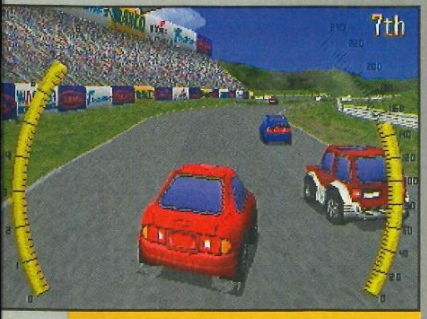
Takara, que l'on connaissait pour ses jeux de baston, s'immisce dans le monde très fermé des simulations de rallye. Comme à l'ordinaire sur Playstation, la 3D est à l'honneur. Pour le meilleur... et pour le pire!

Une chose est certaine, les simulations de rallye sont fort rares sur Playstation. D'ailleurs, je me demande bien s'il en existe une! Choro Q arrive donc à point nommé pour combler ce vide et ainsi sustenter les amateurs du genre. Avant toute chose, il convient de choisir son véhicule parmi une bonne dizaine. Chacun d'entre eux dispose de ses propres caractéristiques: tenue de route, accélération ou encore vitesse de pointe. Une fois cette difficile opération effectuée, il faudra vous lancer dans l'un des sept circuits proposés. Entre deux courses, il est possible de customiser son bolide: roues crantées, direction, boîte de vitesse, carrosserie... Graphiquement parlant, Choro Q est entièrement réalisé en 3D, que ce soit les décors ou les véhicules. Si les décors du jeu sont réalisés avec sérieux, les bolides sont, quant à eux, très proches des cartoons. Les parcours, à l'instar de ceux des rallyes, sont le plus souvent chaotiques et truffés d'embûches: portions de circuit manquantes, crevasses ou bosses, pour ne citer qu'elles. Des raccourcis sont aussi disponibles, mais ils sont bien cachés. Enfin, sachez qu'il est possible de jouer à deux simultanément sur le même écran. A cette occasion, ce dernier se trouve partagé en deux. Il est dommage que la jouabilité soit alors aussi délicate, le jeu n'en aurait été que meilleur!



Ce passage dans ce tunnel de verre est de toute beauté: transparence et sensation de sérénité.

Ce circuit n'est pas sans rappeler Sega Rally. Mais, bien évidemmment, la comparaison s'arrête là!

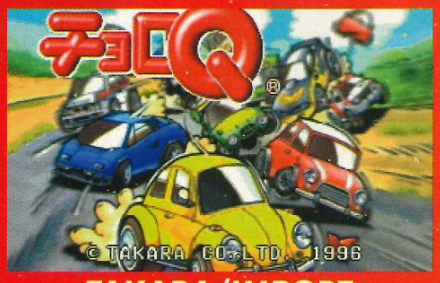


Rien de plus classique que cette course en anneau. Les dépassements n'en sont que plus faciles.

En mode 2 joueurs, l'écran se sépare en deux. La visibilité n'est pas très bonne et le plaisir de jeu gâché.

AVIS *chor que non!*

Le jeu en lui-même n'est pas mauvais: les graphismes sont splendides, les effets de lumière le plus souvent très réussis et l'apparence des véhicules très drôle. Non, tout aurait été pour le mieux dans le meilleur des jeux si la jouabilité n'était exécrable! Dans les virages, deux types de situation sont rencontrés: soit la voiture ne tourne pas et vous allez alors voir de plus près les détails du décor, soit c'est le tête-à-queue assuré. Il est bien possible de contre-braquer, mais l'opération est délicate. Un long, très long apprentissage de la conduite de votre voiture est nécessaire. C'est à ce prix uniquement que vous parviendrez à prendre correctement vos virages. Et là, c'est trop pour moi. Il porte bien son nom, ce diable de jeu: à force de se faire botter les fesses, il a Choro Q...



TAKARA/IMPORT

PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RALLYE

PRESENTATION

Les voitures sont nombreuses et bien présentées. La fenêtre de jeu est claire et la visibilité correcte.

GRAPHISMES

La qualité des décors est excellente et parfois surprenante. Les voitures sont mignonnes.

ANIMATION

L'effet de vitesse n'est jamais ressenti par le joueur. Le jeu manque cruellement de punch!

MUSIQUE

Comme souvent dans ce genre de jeu, elle n'est présente que sur les tableaux d'options.

BRUITAGES

Le crissement des pneus est toujours le même. On remarquera la présence d'un klaxon. Très drôle.

DUREE DE VIE

Les amateurs du genre y joueront avec acharnement. Les autres le trouveront trop mou.

JOUABILITE

Des heures d'entraînement seront nécessaires pour bien conduire... C'est trop, beaucoup trop!

INTERET 80%

Choro Q est loin de surclasser Sega Rally. Seuls les inconditionnels du genre s'y risqueront...

RIDGE RACER REVOLUTION

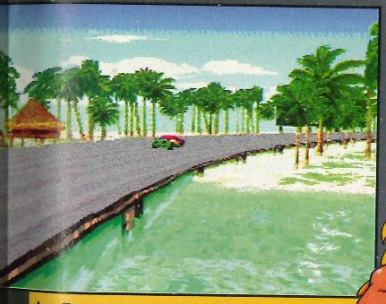
Je veux l'adresse de ce circuit!

Alors que Ridge Racer premier du nom est toujours dans le peloton de tête des meilleures ventes sur Playstation, SCE France distribue la version officielle de sa "suite". Ce volet cartonnera-t-il aussi fort que son prédécesseur?

Reprenant le principe du premier épisode (testé dans Consoles+ n° 50, 93%), RRR propose un seul et unique circuit, auquel se greffent des bifurcations qui rendent le parcours plus long et plus difficile. Une fois que vous aurez fini les trois premiers niveaux de difficulté avec une des quatre voitures disponibles, vous aurez la possibilité de participer à trois nouvelles courses (les Extras), qui sont en fait les mêmes courses que les premières, mais cette fois en mode Mirror.

En plus de ces circuits, il existe deux modes de jeu supplémentaires, à savoir le Time Trial et la course d'entraînement. RRR se démarque néanmoins du premier épisode en offrant quelques nouveautés. Ainsi, la vue intérieure est à présent enrichie d'un rétroviseur, fort utile pour appréhender les dépassements. Si vous voulez faire déraper votre bolide, vous devrez désormais prendre les virages en compte. La vitesse d'animation est également plus rapide, le maniement du bolide est moins "mou", et un mode de jeu 2 joueurs en Link a été inclus. C'est déjà pas mal, en attendant Rave Racer...

Le circuit est peut-être le même tout au long du jeu, mais heureusement, les décors changent en fonction du moment de la journée pendant lequel vous concourez.



Le Replay est toujours de mise, et il vous permettra de visionner la course sous différents angles.

MEGA HIT

DES VOITURES ET DES TIPS...

Pour compléter les tips de Switch dans ce même numéro, nous avons recensé la majorité des tips et des bidouilles que vous pourrez accomplir. Voici donc en quelques lignes la bible du joueur aguerri.

- POUR JOUER AVEC LES HUIT VOITURES SUPPLÉMENTAIRES: il faut finir le Galaga 88.
- VOUS TROUVEREZ LA RACING KID, LA VOITURE NOIRE, ET LA VOITURE BLANCHE dans les Time Trial des Extras. Pour pouvoir les acquérir, vous devrez les battre.
- SI VOUS FINISSEZ LES TROIS COURSES EN EXTRA, le jeu vous propose de choisir entre quatre niveaux de difficulté par circuit (Novices, Amateurs, Experts et Dieux). La vitesse change considérablement en fonction du niveau choisi.
- SI VOUS TERMINEZ LA DERNIERE COURSE DES EXTRAS, dans le Time Trial, vous pourrez choisir en début de course le moment de la journée durant lequel vous voulez concourir (de jour, de nuit, à l'aube...).

NAMCO/SCE

PRIX: D

1-2 JOUEURS (LINK)/COURSE DE VOITURES

PRESENTATION

Un Galaga 88, un écran-titre et une démo. Rien de transcendant, comme à l'accoutumée.

GRAPHISMES

3D mappée, véhicules modélisés, belles couleurs, finesse du trait. Du bon Namco...

ANIMATION

Toujours l'une des courses les plus rapides sur Playstation. Quasiment pas de ralentissements.

MUSIQUE

Des thèmes très speed. Les amateurs de techno (et des titres de Rotterdam Record) seront aux anges.

BRUITAGES

Des commentaires en direct assez drôles, et un tas d'autres détails qui contribuent au réalisme.

DUREE DE VIE

Une bonne trentaine d'heures sera nécessaire pour venir à bout de tous les modes de jeu. Alors à deux...

JOUABILITE

On manie le véhicule avec une précision diabolique. Excellente...

INTERET 93%

Sans être une révolution, RRR amène dans sa hotte un bon lot de nouveautés dont les aficionados de la première version raffoleront...

AVIS oui!

SPY

Il m'a fallu du temps pour le reconnaître, mais Ridge Racer Revolution a tout d'un grand hit. Certes, beaucoup trouveront, à juste raison, que cette version est trop similaire au premier épisode, et que si l'on possède le premier volet, son achat ne s'impose pas. Mais si l'on connaît bien Ridge Racer, on se rend vite compte que les subtiles touches pour améliorer la jouabilité de RRR apportent vraiment quelque chose de différent. De plus, l'adjonction du rétroviseur et d'un mode 2 joueurs en Link complète parfaitement le tableau et cloue le bec à tous les détracteurs du premier épisode, qui reprochaient leur absence. En bref, il est sûr que cette version aurait dû sortir en premier, mais si vous avez aimé le premier du nom, je reste convaincu que le second vous ravira...

Le rétroviseur n'est accessible qu'en vue intérieure (d'ailleurs la vue la plus jouable). Ne le négligez pas, il vous servira à bloquer vos adversaires.

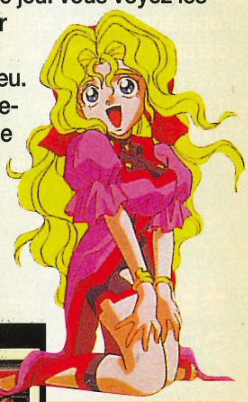
La lutte est serrée, surtout dans le peloton de tête.

GULLIVER BOY

Gulliver Boy est le dernier bon jeu à être sorti sur le CD-Rom NEC, mais c'est aussi une série télé produite par Hudson! C'est donc avec une certaine émotion que j'ai testé ce jeu, dernier grand jeu d'une console légendaire, aujourd'hui adapté sur Saturn.

Tout au long de la partie, différents personnages se joindront à votre groupe. Plus on est de fous...

"Gulliver Boy" est une série télévisée de cinquante-deux épisodes, toujours en cours de réalisation au Japon. Mais c'est aussi un RPG, développé sur le CD-Rom de la PC Engine et qui sort à présent en version Saturn, celle dont il est question ici. Tout d'abord, sachez que le jeu tient sur deux CD! Mais rassurez-vous, vous pouvez "boutez" directement sur le deuxième CD si vous avez progressé suffisamment loin dans le jeu. La gestion des combats est très simple, et se fait par une interface graphique. Les sorts de magie sont bien évidemment au rendez-vous. Si Gulliver, le héros et magicien du jeu, dispose de sorts très classiques, ses acolytes, en revanche, ont des capacités étonnantes. Ainsi, Mystie, une barde, peut jeter des sorts avec sa voix, et acquiert donc des points de Voice, quand Edison, l'inventeur, se sert de batteries pour ses sorts. Original! La représentation, en 2D, à la vieille mode, l'est un peu moins. Un plus fort sympathique dans le jeu: vous voyez les monstres lors de vos déplacements! Mais vous n'aurez pas à acheter d'armes ou d'armures. Pourquoi? C'est simple: il n'y en a pas! En revanche, je vous signale tout de suite les deux points "chauds" du jeu. Tout d'abord dans la région de Casablanca: si vous êtes coincé, achetez le premier saké sur le menu au bar "Black and White". Apportez-le au vieux, et ça roulera pour vos affaires. Dans une autre ville, plus vicieux – et plus tard : dans un bar, quand on vous donnera une lettre, ne bougez pas du bar, mais allez devant une caisse et appuyez sur X. Vous arriverez alors à passer à autre chose.



Vous êtes prévenus: les graphismes ne sont pas terribles!

Certains membres du groupe sont des personnages non joueurs (ou PNJ), c'est-à-dire que vous ne les contrôlez pas.

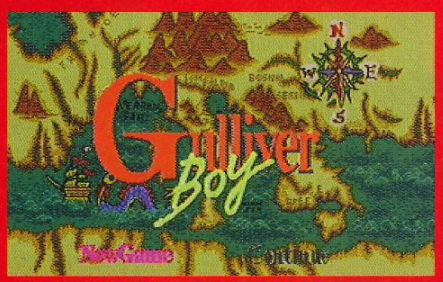
Le ninja est un adversaire redoutable.

Mais il a finalement rendu l'âme... en détruisant sa maison au passage, d'ailleurs!

AVIS oui, mais...

PANDA

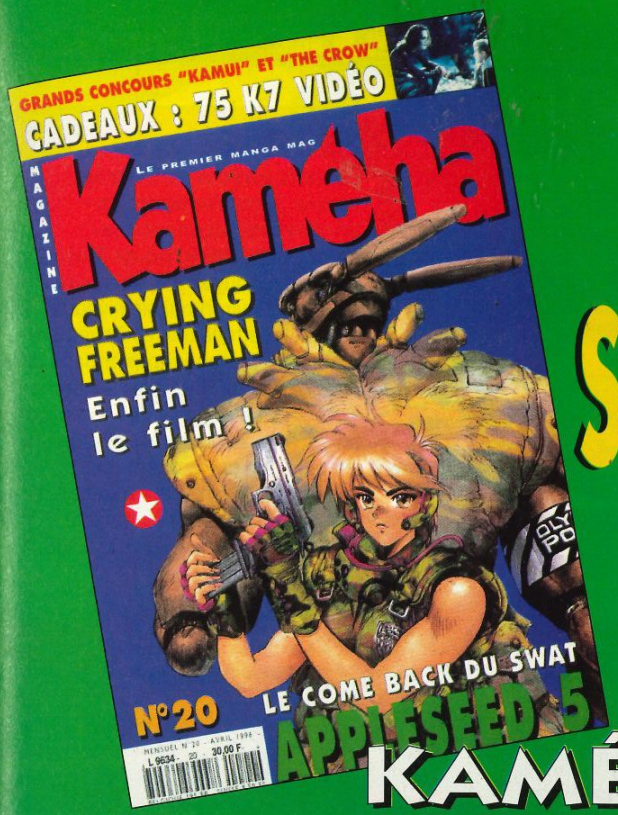
L'intro, sympathique, n'est que le début d'un jeu très long, à l'excellente bande musicale! Même avec Cheub, au bout d'une bonne trentaine d'heures, nous n'en étions toujours pas venus à bout! Mais il n'en est pas ennuyeux pour autant, loin de là. Malheureusement, l'interface de gestion des combats est un peu vieillotte, et les graphismes sont insuffisants pour une Saturn. En clair, Gulliver Boy est un excellent jeu, mais qui a mal vieilli sur certains aspects. Sur ce, moi, j'y retourne quand même: je vais bien finir par le terminer, ce satané Gulliver!



HUDSON/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/ROLE PLAYING GAME

PRESENTATION	88%
Un long dessin animé au scénario très sympathique, mais aux images de médiocre qualité.	
GRAPHISMES	81%
La Saturn est sous-exploitée. Ils sont loin d'égaler ceux de Blue Seed, Rayearth ou Linkle Liver...	
ANIMATION	-
Vous devez avoir maintenant l'habitude de voir cette rubrique non notée: il n'y en a pas dans un RPG!	
MUSIQUE	91%
Les mélodies sont vraiment de très bonne facture et particulièrement variées.	
BRUITAGES	85%
Les digitalisations vocales sont bonnes, mais les bruitages sont dans l'ensemble moyens.	
DUREE DE VIE	96%
Deux CD, qui garantissent plus d'une trentaine d'heures de jeu... pour les pros!	
JOUABILITE	84%
Un RPG en japonais n'est jamais évident. Celui- là ne vous posera pas de trop gros problèmes.	
INTERET	**84%**

Gulliver Boy est un bon RPG, et, même s'il n'est pas très beau, il est très intéressant, agréable à jouer et très long.



TOUS LES MANGA SONT DANS KAMÉHA !

KAMÉHA

140 pages de BD !
Tous les articles en couleurs !
Toutes les infos sur l'univers manga !
Tous les mois en kiosque !

30 F seulement

MAGAZINE Kaméha

11 numéros à 30 F : France 300 F • Etranger 475 F
Bulletin d'abonnement à renvoyer à :

Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan
92130 Issy les Moulineaux - à l'attention de Corinne

Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.
Veuillez trouver ci-joint mon règlement de _____ F à l'ordre des **Éditions Glénat** par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal ❑ Mandat

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Localité : .....
Pays : .....
Téléphone : .....
Date de naissance :___/___/___

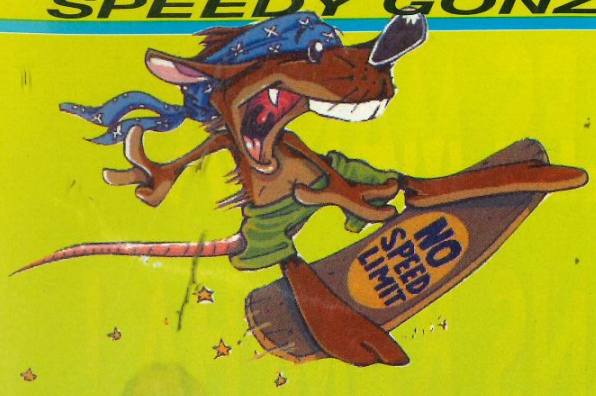
Pour la Belgique :
11 numéros = 1995 FB.

Règlement à adresser à : **M. Th. Soumillion** - Avenue Massenet, 28
1190 Bruxelles - GB N° 210 0405835-39

Pour tout savoir sur les Mangas

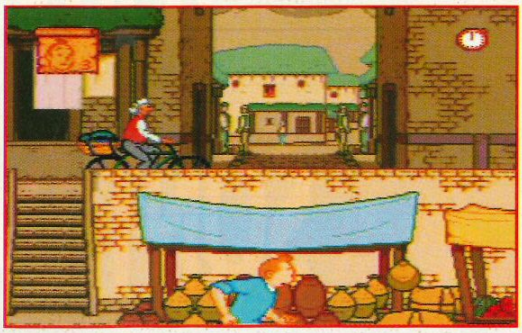
36 68 28 82 **36 69 69 96** **3615 KAMEHA**

2,23 F TTC/mn



Ce mois-ci, j'ai eu le privilège de voir un jeu digne de la NES ou de la Master System débarquer sur Playstation! Niiico a trouvé ça génial puisqu'il s'agissait d'une compil' de vieux hits de l'arcade dont il s'est gavé dans sa prime jeunesse. Tout guilleret, il courait partout en criant: "C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes!" Sa copine lui a mis une baffe avant qu'il ait pu lui expliquer qu'il parlait d'un jeu...
On se fend la gueule! D'autant plus que les bons jeux se multiplient ces derniers temps, et notamment sur la Megadrive, avec l'arrivée de Tintin au Tibet. Je fouine, je vois tout... et je vous dis tout!

TINTIN AU TIBET



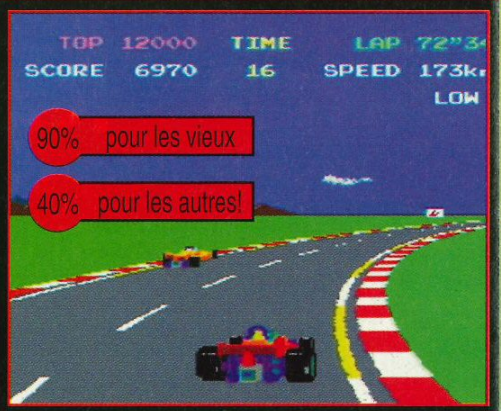
MEGADRIVE

90%

Six mois après la sortie de la version Super Nintendo, les amateurs de jeux de plates-formes et possesseurs de Megadrive vont enfin pouvoir s'éclater avec Tintin au Tibet. Environ quinze niveaux d'action, de réflexion et d'aventure entraînent le jeune reporter dans différents coins du Tibet à la recherche de Tchang, enlevé par le Yéti. Graphismes soignés, jouabilité précise, durée de vie plus que correcte, actions variées... Un bon jeu non violent, fidèle à l'album d'Hergé et semblable à la version SNIN testée dans le n° 48.

BEST OF NAMCO VOL. 1

PLAYSTATION



Un genre qui déchaîne les passions de Niiico et d'AHL, puiqu'il s'agit d'une compilation des meilleurs jeux d'arcade de Namco... datant des années 80. Les nostalgiques jouent avec plaisir à Pac Man, Galaga, Rally X, Toypop, Bosconian et Pole Position. Les autres ne verront que des graphismes ringards, de vieux bruitages et une jouabilité à la portée de tous avec la croix de direction et un seul bouton utilisé! Un jeu à réserver aux pionniers nostalgiques.

GUARDIAN HEROES

90%

SATURN

Un mélange de baston et d'aventure avec des sorts de magie, des niveaux d'expérience à acquérir, un mode Versus qui peut réunir six joueurs simultanément (avec deux Multitap) et du beat'em all pur et dur. Un des points forts du jeu, outre un original mélange des genres, est la possibilité offerte au joueur de choisir le niveau auquel il désire se rendre. Ainsi, le déroulement des parties n'est jamais linéaire. En contrepartie, le jeu présente quelques points faibles: l'animation souffre de nombreux ralentissements et les graphismes sont un peu pixélisés. Néanmoins, le principe est novateur et le jeu suffisamment réussi pour qu'on s'éclate (on se la fend...). Dialogues en anglais, my dear.

ADVENTURES OF LOLO

SUPER GAME BOY

75%

Ce n'est pas souvent que j'ai des jeux sur Game Boy à tester, et c'est donc avec plaisir que je me suis lancé... J'en ai retenu que, sous ses airs gamins et mièvres, Adventures of Lolo cache un jeu de réflexion assez spécial. Vu de haut (au sens physique du terme, soyez pas bête), Lolo doit se débarrasser des ennemis qui hantent les divers tableaux et se frayer la route pour accéder au niveau suivant en faisant certaines actions. Il se traîne un peu tout au long des 24 niveaux et l'on se surprend parfois à se taper un petit roupillon sur certains tableaux... Une initiation sympathique pour les plus jeunes mais le jeu est trop facile pour les férus du genre.

GOLDEN AXE THE DUEL

SATURN

87%

The Duel est la suite de Golden Axe, un jeu d'arcade mythique déjà testé en import dans le n° 48. Rappelons le principe de ce soft à l'occasion de sa sortie officielle: pas de 3D à l'horizon, mais du bon vieux combat à l'arme blanche, avec un panel de dix combattants dotés chacun de plusieurs coups spéciaux. Des potions magiques permettent de réaliser de superbes Furies. Un jeu sympa et fidèle à l'esprit de la série, mais qui n'apporte aucune innovation exceptionnelle. Le mode 2 joueurs accroît la durée de vie.

CONCOURS DRAGON NET

QuestionS

1 : Quel type de dé utilise-t-on pour jouer à Dragon Net ?

a - 4 faces
b - 6 faces
c - 8 faces

2 : Combien de personnages différents peut-on incarner dans Dragon Net ?

a - 7 personnages
b - 10 personnages
c - 12 personnages

3 : La hache de jet est une carte de couleur :

a - rouge
b - verte
c - violette

4 : La hache sanglante est réputée pour :

a - trancher les membres
b - vampiriser ses ennemis
c - couper la tête de ses ennemis

5 : L'Invocatrice de Chaêm est :

a - une femme Araignée
b - une femme Panthère
c - une femme Ailée

du 1er au 5ème lot :
1 boîte de Starters (soit 600 cartes) + 1 poster (édition limitée) + 1 sachet de booster

du 6ème au 15ème lot :
1 boîte de Starters (soit 600 cartes)

du 16ème au 50ème lot :
1 Starter (soit 60 cartes)

du 51ème au 100ème lot :
1 sachet de Booster

VLB EDITIONS

Envoie tes réponses sur carte postale, avant le 28 Mai 96 à minuit (le cachet de La Poste faisant foi) à : Consoles+ / Concours Dragon Net. 150, rue Galliéni. 92 514 Boulogne Cédex. N'oublie pas d'indiquer tes nom, prénom, adresse et numéro de téléphone.

Règlement du jeu déposé en l'étude Simonin-Conty (Paris) et disponible auprès de Consoles+ / Service Marketing

PIRATAGE À HONG KONG

Si la contrefaçon avait une capitale, ce serait probablement Hong Kong. CD, cassettes vidéo ou audio, vêtements, parfums, sacs, boissons, logiciels et, bien sûr, jeux vidéo, tout y passe. De la réplique exacte au trompe-l'œil habile, cette spécialité a contribué à créer un véritable eldorado pour tous les pirates en herbe.

Gia

Ce centre commercial situé au cœur de Sham Shui Po est de loin celui qui accorde le plus de place aux jeux vidéo. Un étage entier y est consacré. S'il n'y en avait qu'un à visiter, ce serait bien celui-là.

L'Asie est le plus vaste marché du monde. Mais elle est aussi le plus grand producteur de contrefaçons. Toutes les contrefaçons possibles y sont représentées, parmi lesquelles la contrefaçon informatique. Jouer à moindre frais, aujourd'hui, c'est possible. Car, comme vous le savez sûrement, jouer légalement coûte cher. Et Hong Kong est devenu le royaume du piratage et du commerce de la copie de jeux vidéo.

A Hong Kong, les habitants ont aujourd'hui atteint un niveau de vie équivalent, voire supérieur, à celui de l'Europe. La contrefaçon y est visible partout, et de véritables temples lui sont dédiés. Regroupés dans certains quartiers bien connus des habitants et des touristes au parfum, c'est à Sham Shui Po, Wanchai et Mongkok qu'ils sont le plus nombreux. Les Golden, l'Oriental 188, le Josmart 298 ou encore le Sino Center, immenses galeries commerciales, sont de véritables labyrinthes presque entièrement consacrées aux jeux vidéo, à l'informatique et, accessoirement, à la contrefaçon de logiciels. Le dédale de ces galeries recèle un choix vertigineux de cartouches, CD-Rom et machines, neufs, d'occasion ou pirates. Le prix des jeux piratés est de deux à dix fois inférieur aux tarifs officiels. Avec ces prix défiant toute concurrence, on comprend aisément le succès remporté par le faux. Pourquoi débourser 300 francs pour un jeu Playstation alors qu'on peut l'avoir pour dix fois moins cher? Et cette activité est si bien passée dans les mœurs que l'on ne prête plus grande attention aux règles du copyright.

Et la loi, dans tout ça,

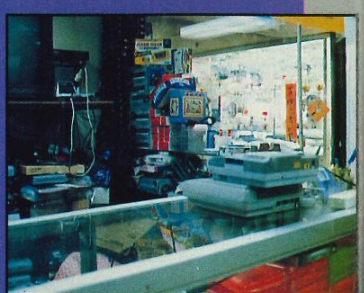
Mais la contrefaçon est-elle autorisée à Hong Kong? Eh bien, non, le piratage n'est pas légal à Hong Kong. Alors, que fait la justice pour enrayer l'activité de cette industrie? La loi stipule que "toute personne détenant en sa possession une contrefaçon d'une œuvre sous la licence d'un copyright, dans un but commercial et lucratif, est coupable d'un délit [...]". Le problème de ce texte de loi, c'est qu'il n'interdit que la vente de

LE PARADOXE DU COPIEUR

Un copieur est à l'origine destiné à sauvegarder les jeux cartouche sur des disquettes 3'5. A Hong Kong, la vente de cet objet, considéré comme un simple magnétoscope, est parfaitement légale. Ce qui explique que les copieurs soient exposés en vitrine, et vendus à grand renfort de publicité dans les magazines et de démonstrations publiques. Mais, toujours selon les textes de loi en vigueur, les copies ne sont autorisées que si elles sont destinées à une utilisation personnelle, et leur emploi à des fins commerciales ou lucratives est strictement prohibé. Donc, la copie sur disquette que vous propose un vendeur (10 francs environ), faite sur place via un ordinateur qui contient le jeu de vos rêves et un copieur, est illégale. Elle est considérée comme une marchandise dès lors qu'elle est utilisée par une personne autre que l'acquéreur. C'est la dure loi du paradoxe: vous avez le droit d'acheter le copieur, mais en aucun cas des jeux copiés.

Cette publicité vante les mérites d'un copieur Super Famicom. Une pile de ce tract était posée sur un comptor.

Une vitrine du Golden Shopping Center. Les machines exposées sur la droite, nommées MGD2 et Game Doctor, sont bien des copieurs...



Ce banal copieur est exposé sur le comptoir d'une boutique. Parfois, les vendeurs jouent devant les clients aux dernières nouveautés, à partir de cette "extension". Souvent, ils vous en expliquent même le mode d'emploi.

contrefaçon. Et cette lacune a permis à la fabrication proprement dite de proliférer à la vitesse grand V... à la condition que les produits de contrefaçon ne soient pas commercialisés. Exemple: si vous êtes pris en possession d'un CD pirate, vous ne risquez rien. En revanche, si vous êtes pris en flagrant délit de commerce de ce même CD, vous êtes en situation illégale. Les peines ont d'ailleurs été alourdies par un récent amendement daté du 26 mai 1995. Elles peuvent à présent aller jusqu'à 33 000 francs d'amende par copie, et jusqu'à quatre ans d'emprisonnement pour les récidivistes. Quant au commerce des divers outils permettant le piratage, les amendes peuvent atteindre 300 000 francs, et les peines aller jusqu'à huit ans d'emprisonnement. Mais les pirates ont compris qu'il fallait surfer sur le libellé du texte de loi, et jouent au chat et à la souris avec les officiers de la propriété intellectuelle. Ils sont ainsi passés maîtres dans l'art d'utiliser divers moyens pour contourner les textes. Souvent, seuls les boîtiers vides sont exposés, le stock étant dissimulé sous le comptoir, ou dans un autre lieu plus secret (grenier, cave...). Les vendeurs n'hésitent pas à accoster discrètement le chaland pour lui proposer leurs marchandises. Bref, tout acte commercial lié à la contrefaçon doit rester discret. Si les pirates prennent de tels risques, c'est que, même vendues à des prix réduits, ces copies représentent un marché très intéressant: il n'y a pas à payer les droits d'auteur, royalties des éditeurs, taxes et autres impôts qui font grimper le prix d'un jeu à son niveau maximum. De plus, vendues à de bas prix, les copies intéressent un nombre important de consommateurs.

Le paradis perdu des pirates?

Mais, depuis quelque temps, la vie des pirates n'est plus si rose. En effet, les autorités ont déployé de grands moyens pour lutter contre ce marché parallèle. Il y a peu encore, c'était en vitrine et sur les comptoirs que les produits pirates s'exposaient. On pouvait même les choisir sur catalogue. Aujourd'hui, en raison du renforcement et de l'intensification des contrôles, les contrefaçons ont peu à peu disparu des étalages. Chaque saisie ou arrestation est aussitôt répercutée et amplifiée dans les médias. But de la manœuvre: intimider les pirates, mais aussi éduquer le public. Malheureusement, il est difficile de poster des officiers en permanence aux endroits les plus "sensibles", et, dès qu'ils ont quitté les lieux, le commerce reprend. Par ailleurs, toutes les importations en provenance de Taïwan, de Corée, de Thaïlande, du Viêt Nam et de Chine sont placées sous étroite surveillance. Hong Kong reste une importante plate-forme d'échanges internationaux. Mais seuls les douaniers, en sous-effectifs, ont la charge de ce travail. Et ces derniers ont beau ne pas chômer, seule une petite partie des importations est ainsi interceptée aux frontières. Tous les moyens sont bons pour passer de la contrefaçon en contrebande: camouflage de cargaisons entières en d'autres marchandises plus communes, ou sous d'autres noms plus légaux, ou dissimulation dans de simples valises de voyageurs. L'exportation est, elle, beaucoup moins fréquente. Mais, il y a quelques années encore, il était courant que des commerçants européens viennent s'approvisionner à Hong Kong. A l'avenir, les actions antipirates sont appelées à être encore renforcées. Les autorités semblent avoir pris conscience de l'ampleur du problème posé par cette

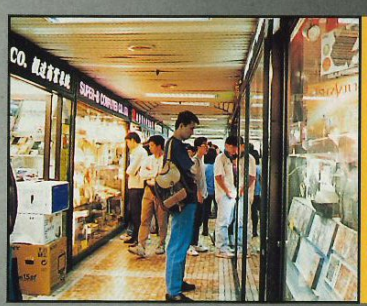
PLAYSTATION OU SATURN, LES PIRATES ONT-ILS CHOISI ?

La Playstation de Sony fait partie des chouchous des pirates. Grâce à une bidouille, ils ont en effet accès à tous les jeux, et ce à moindre frais. En ce qui concerne la Saturn, les copies de jeu sont pour l'instant introuvables. Autant le réseau des CD pirates pour Playstation offre un choix impressionnant, autant le vide qui règne en la matière pour la Saturn est étonnant. Ce n'est pas que les pirates boudent la 32 bits de Sega, loin de là! Cette console, même si elle est moins bien implantée que celle de Sony, dispose de jeux d'excellente qualité, mais la Saturn est une machine à l'architecture très complexe. Les codes qu'elle utilise sont difficiles à briser et à reproduire. Il semblerait que les pirates se trouvent confrontés à un problème technique assez pointu. Mais dans un futur proche (demain, dans une semaine, un mois, un an?), il y a fort à parier que les professionnels du piratage auront raison de la protection des jeux Saturn.

Un CD pirate de jeu Playstation. Une simple jaquette sans notice fait office de présentation. A l'achat, il est même possible de choisir entre la version PAL ou NTSC.

Ce catalogue de jeux pirates sur Playstation est le seul que l'on a réussi à photographier.

Fait rare, ces CD pirates étaient disposés en évidence sur le comptoir d'une boutique.



Une des galeries du Golden Computer Center. Comme à l'accoutumée, les visiteurs, curieux ou à la recherche de bonnes affaires, y sont très nombreux.

Un des larges rayons dédiés à l'informatique. L'étal mural ne contient que des disquettes pirates, fournies avec une notice photocopiée. Des CD-Rom pirates sont exposés au premier plan. Mais tous les boîtiers sont vides, bien entendu...

activité florissante. Et, après la date fatidique de 1997, lorsque Hong Kong reviendra sous la bannière de la Chine, les pirates auront encore du souci à se faire. Car, la loi, elle, n'aura pas changé.

Alors, le vrai ou le faux?

Les éditeurs et constructeurs du marché vidéoludique souffrent énormément du piratage. Car pour continuer de créer ces jeux qui nous font rêver, et d'en assurer le développement, il faut investir beaucoup d'argent. Et la circulation de copies pirates, qui ne rapportent pas un sou aux créateurs, empêche, dans une certaine mesure, la mise au point de nouveaux jeux encore plus beaux et démentiels. D'un autre côté, si le prix des jeux était revu à la baisse, le piratage n'aurait certainement pas autant de succès. Car, si elle présente un intérêt financier évident, l'acquisition d'une version pirate comporte quelques risques et désagréments pour l'acheteur. L'absence de bugs durant le jeu, une notice claire et en couleurs, et un boîtier solide, tels sont les points forts des versions originales, lesquels disparaissent avec le piratage. C'est à chacun de choisir.

HONG KONG A DE LA CONCURRENCE

Bien que la petite colonie britannique soit pionnière dans ce domaine, beaucoup d'autres pays du Sud-Est asiatique ont commencé à exploiter ce créneau, comme la Corée, le Viêt Nam, la Thaïlande et Taïwan. Ce dernier surpasse même Hong Kong pour tout ce qui concerne les CD et les cassettes vidéo d'animés japonais. De plus, dans ces pays à faible niveau de vie, le prix de ces articles est encore plus dérisoire.

Un rayon de cassettes vidéo comme on en trouve dans les nombreuses librairies de Taipei. Les grands classiques, comme "Nausicaa", "Laputa" ou autre "Dragon Ball Z", sont fréquemment copiés, et leur prix excède rarement les 30 francs.

Un des temples de l'informatique, du jeu vidéo et du piratage. Celui-ci se nomme le Golden Center.

Un étal au marché de Mongkok. La spécialité de cette boutique est la compilation de jeux Game Boy.

DERNIÈRE MINUTE

Sony a sorti récemment une nouvelle version de la Playstation. Cette nouvelle mouture est vendue à meilleur marché que la première, et a la particularité de ne pas accepter les jeux pirates en circulation. Résultat: une flambée du prix des anciennes consoles. Sony aurait donc trouvé là un moyen de répression de la contrefaçon de logiciels. Mais pour combien de temps?

DERNIÈRE DERNIÈRE MINUTE

Dès la sortie de la nouvelle version de la Playstation, les pirates se sont mis à chercher le moyen de la "déplomber". Leurs bidouilles intensives ont été couronnées de succès. Résultat: le prix des anciennes consoles a retrouvé son niveau initial, et la Playstation antipirate aura tenu tête en tout et pour tout moins de deux mois! Le département "recherche et développement" des réseaux de piratage est très performant...

UN GRAIN DE JEU VIDÉO DANS UNE MER DE CONTREFAÇON

La contrefaçon est une industrie dynamique, et l'import-export du faux repose sur une longue tradition, et souvent sur des réseaux complexes. Chargée de surveiller les flux de marchandises aux frontières, la Direction générale des douanes établit des données statistiques annuelles sur l'évolution de ce phénomène. Monsieur Montagnat-Rentier, inspecteur principal des Douanes, a accepté de nous donner quelques renseignements sur cette importation illégale de produits de contrefaçon, au milieu desquels le jeu vidéo occupe encore une place marginale.

"En 1995, la douane a saisi 299 012 articles de contrefaçon, soit une hausse de 45% grâce à la loi plus sévère de 1994. L'efficacité des mesures françaises de protection douanière a incité la Communauté européenne à mettre en place des mesures similaires. Les marques commerciales sont désormais protégées dans toute l'Union européenne ainsi que la contrefaçon de dessins, modèles et droits d'auteur. Toutes les contrefaçons sont des délits douaniers passibles de peines comme la confiscation des marchandises, d'amendes pouvant doubler la valeur des saisies, de peines de prison allant jusqu'à trois ans et même la confiscation des moyens de transport ayant servi à la contrebande. Il faut savoir que, sur dix marques copiées dans le monde, sept sont françaises! Cela a une incidence sur l'économie nationale... La plupart de ces contrefaçons concerne l'habillement et les produits de luxe, mais aussi l'électroménager, les pièces détachées pour automobiles, les écussons et étiquettes... La majeure partie des produits saisis, à la suite d'opérations réalisées dans les aéroports parisiens et dans le port de Marseille, provient de Chine, Hong Kong, Indonésie, Thaïlande ou Turquie, mais c'est l'Italie qui reste le plus gros pourvoyeur de contrefaçons en Europe dans le domaine du luxe. Les douanes, qui ont plus de droits désormais, multiplient les contrôles en tout genre sur les chargements et les axes de circulation, au niveau du dédouanement, et un service spécialisé, la DNRED (Direction nationale du renseignement et des enquêtes douanières) mène de multiples enquêtes pour démanteler les réseaux. Il n'y a pas énormément d'affaires dans le domaine des jeux vidéo pour l'instant en France, mais les douanes restent vigilantes, vu l'ampleur du marché. En juin 1994, 3 000 jeux vidéo en provenance de Chine et de Hong Kong ont été saisis dans un entrepôt à Aubervilliers. En février 1995, ce sont 956 cartouches pirates qui ont été saisies dans un entrepôt d'Orly: elles provenaient de Hong Kong et étaient destinées à une société implantée en Slovénie."

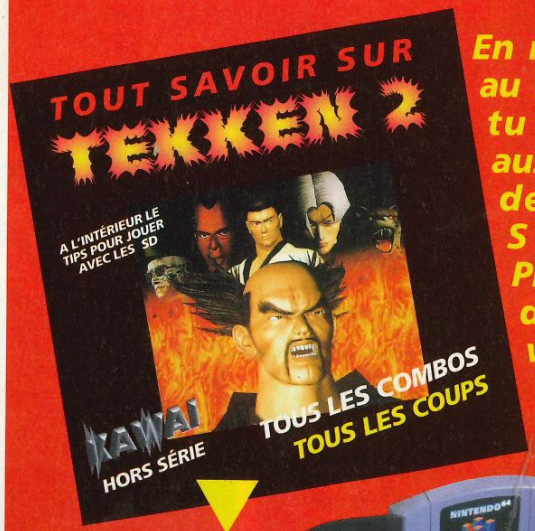
Ainsi, si Sony, Sega ou Nintendo désirent protéger efficacement leur marché en Europe, il leur suffit de communiquer à la DNRED des fiches de renseignement permettant de distinguer les jeux pirates des officiels – comme la face noire des CD Playstation, par exemple. Ces renseignements sont diffusés à l'ensemble des services douaniers. Une demande préalable d'intervention peut également être déposée auprès de la douane. Auquel cas, les marchandises soupçonnées de contrefaçon seront retenues dix jours, délai durant lequel le fabricant lésé peut saisir les autorités judiciaires. Le piratage n'est donc pas une activité sans risque: la justice française est sévère avec la contrefaçon et les peines des douanes peuvent même être cumulées avec celles du Code pénal.

SONY, LA CONFIANCE TRANQUILLE

Monsieur Richard Brunois, responsable de la communication de Sony Computer Entertainment France, nous donne son point de vue sur le phénomène du piratage. Confiant en la qualité supérieure des versions officielles, il se révèle pour le moment peu inquieté par la menace d'un marché parallèle et confidentiel de la contrefaçon.

"Les pirates sont les plus hobbystes des joueurs, les plus passionnés. Ce ne sont pas les plus nombreux et, de ce fait, on a du mal à les cerner. J'ai déjà eu en main un CD pirate de Ridge Racer en provenance d'Asie, mais un seul! Un carré de papier indiquait la configuration du paddle et les bugs étaient légion. Je pense que le phénomène des CD pirates sur Playstation est minime en France et en Europe – en tout cas pour le moment. Mais il est vrai qu'avec quatre millions de consoles vendues, le marché des jeux Playstation est des plus rentables pour les pirates... Pour cette raison, nous communiquons un maximum afin que tout le monde puisse distinguer un CD pirate d'un CD officiel: tous les CD officiels ont une surface de lecture de couleur noire, c'est exclusif à Sony et c'est un gage de qualité."

GAGNE UNE ULTRA 64 SUR LE 36 15 KAWAI



En répondant au méga quiz tu pouras aussi gagner des pads Saturn, Playstation, des K7 vidéo...

Dès maintenant dans les meilleures boutiques de jeux vidéos le booklet avec tous les coups des 25 combattants décortiqués.

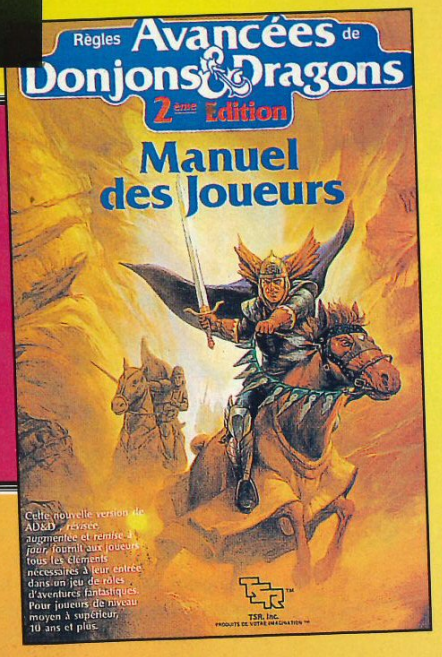
1,29 FRS TTC LA MINUTE

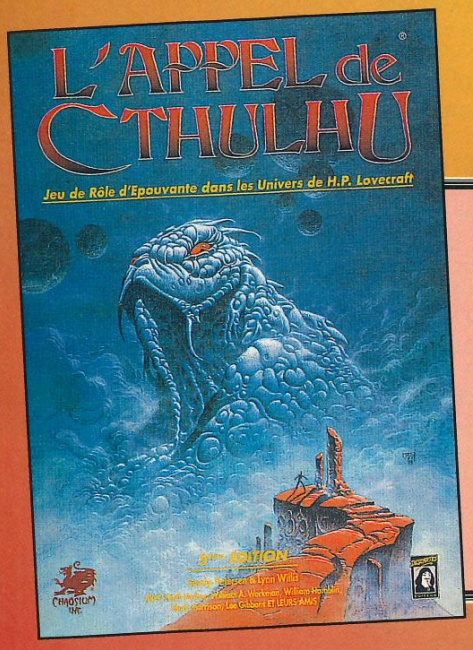
Jeux De Rôles

Venus d

L'illustre référence, AD&D

AD&D, le premier des jeux de rôles et le plus connu, offre un système de règles bien rodé, pas toujours très réaliste mais particulièrement fun. Sa grande force tient à ce qu'il peut s'adapter à une multitude d'univers médiévaux-fantastiques: TSR, l'éditeur, en a déjà sorti une bonne dizaine (accompagnés de centaines de suppléments, la plupart en anglais!), mais rien ne vous interdit de créer le vôtre. Seul problème, l'investissement en temps et en argent peut se révéler important (comptez 500 francs pour pouvoir commencer à jouer sérieusement).



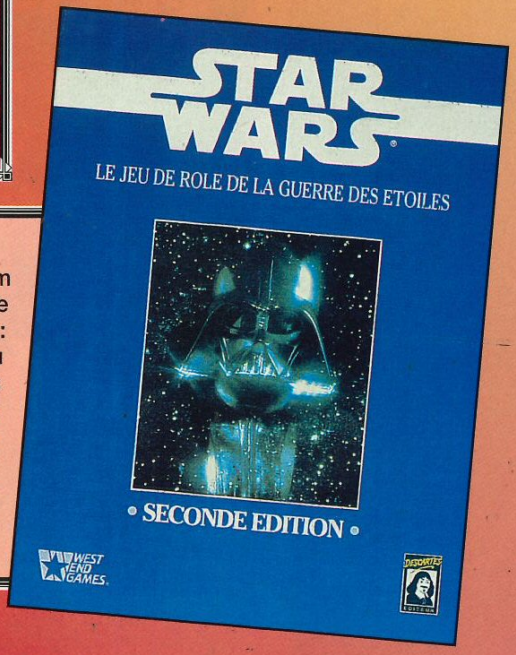


L'horreur à l'état pur!

L'Appel de Cthulhu, inspiré des œuvres de du maître du fantastique, H.P. Lovecraft, est le jeu le plus primé et sans doute le plus apprécié du marché. Doté de règles simples et intuitives, il prend pour cadre un monde semblable au nôtre, qui se situe dans les années 20. Les joueurs doivent y contrer de (très) puissantes entités surnaturelles, au risque de perdre leur santé mentale. Frissons garantis! Le livre de base coûte moins de 200 francs et contient tout ce qu'il faut pour jouer. Un must!

Terre à l'horizon!

A signaler, pour les plus curieux d'entre vous, la sortie de Guildes, le nouveau jeu de rôles de Multisim. Les joueurs partent à la découverte d'un nouveau continent où tout reste à inventer. Du médiéval-fantastique "exotique" qui change un peu des productions habituelles...



Intergalactique

Star Wars s'inspire, comme son nom l'indique, de la trilogie cinématographique la plus célèbre de la galaxie. Attention: pas question ici d'incarner Dark Vador ou Luke Skywalker! Confrontés aux terribles forces de l'Empire, les joueurs devront faire leurs preuves eux-mêmes, avec ou sans l'aide de la Force. Même remarque que pour l'Appel de Cthulhu: pas cher, facile à apprendre... Si vous aimez les films, foncez !

Et une nouvelle rubrique, une! En attendant de connaître votre point de vue, "Venus d'ailleurs" s'installe dans votre magazine favori pour vous parler chaque mois de l'actu des jeux de rôles et des jeux de cartes. N'hésitez pas à nous faire part de votre point de vue: plus de news? plus de cartes? plus de rôles? plus d'initiation? tout ça en même temps, mais en trois lignes? Nous attendons vos

Les jeux de rôles ont débarqué en France il y a près de vingt ans. Ce qui n'était au commencement qu'un marché confidentiel et quasiment amateur est devenu au fil des ans une véritable petite industrie avec ses maisons d'édition (Jeux Descartes, Siroz, Multisim, Hexagonal, Ludis...), ses journaux ("Casus Belli" et "Dragon Magazine", ainsi qu'une foule d'autres titres aujourd'hui disparus) et ses 100 000 joueurs plus ou moins réguliers (on pourrait aisément tripler ce chiffre, en comptant tous ceux qui ont déjà joué au moins une fois dans leur vie). Si vous ignorez tout du jeu de rôles, il n'y pas trente-six solutions: soit vous connaissez quelqu'un capable de vous initier, soit vous rendez visite au club le plus proche de chez vous (en passant une petite annonce ou en consultant la liste de Casus Belli sur le 3615 CASUS). Autre possibilité: la plupart des grandes villes possèdent une boutique spécialisée (jetez un œil aux pages jaunes de l'annuaire) dont les vendeurs seront certainement à même d'éclairer votre lanterne.

Le jeu, une affaire de choix

Vous y êtes? L'aventure ne fait pourtant que commencer. Avant de rassembler un groupe de copains et de les initier à votre tour (vous verrez, c'est assez grisant), vous devez choisir un jeu, dans la mesure où vous aurez décidé d'occuper les hautes fonctions de Maître du Jeu. Pour débuter dans le jeu de rôles, mieux vaut choisir un produit aux règles simples, à

Ailleurs

Jeux De Cartes

suggestions! Ce mois-ci,"Venus d'ailleurs" se penche sur le délicat problème de l'initiation. D'accord, vous avez sans doute vaguement entendu parler des jeux de rôles (jeux drôles?) et de Magic, peut-être même avez-vous assisté à quelques parties, mais de là à se lancer dans l'aventure, il y a tout de même un grand pas. Par où commencer?

Manu

l'univers facilement assimilable, et doté de nombreux suppléments qui vous permettront, le moment venu, d'élargir vos horizons. Les jeux sélectionnés dans cette rubrique répondent à ces trois critères et figurent, comme par hasard, parmi les plus vendus en France. Ils conviennent également parfaitement aux joueurs plus confirmés.

Les cartes, une affaire d'amour

En matière de jeux de cartes, on peut faire la même remarque que pour les jeux de rôles: si vous souhaitez être initié, n'ayez pas peur de faire le premier pas (c'est comme en amour...). La plupart des pratiquants de jeux de cartes sont des gens parfaitement normaux (si, si, je vous assure), qui ne se feront pas prier pour vous expliquer gentiment de quoi il retourne et, joignant le geste à la parole, vous filer votre première raclée. Reste maintenant à faire votre choix parmi la multitude des jeux actuellement disponibles: Magic ayant ouvert la voie il y a trois ans, la plupart des éditeurs de cartes à collectionner ou de jeux de rôles, voire de comics, se sont engouffrés dans la brèche pour éditer leurs propres produits, avec plus ou moins de bonheur. Les choses commençant tout juste à se calmer, le moment est sans doute venu d'effectuer un rapide tour d'horizon. Les jeux présentés ici sont tous disponibles en français: comptez de 60 à 70 francs pour un starter (jeu de base) et de 15 à 20 francs pour un booster (cartes supplémentaires).

Magie, Magie...

Magic reste le plus vendu des jeux de cartes, et de loin. Avantage: tout le monde le connaît et les extensions ne manquent pas. Problème (enfin, ça dépend pour qui): la rareté de certains éléments a engendré un phénomène de spéculation, avec le lot d'arnaques qu'on imagine. C'était sans doute un peu voulu... Quant au jeu lui-même, dont nous avons déjà parlé dans notre numéro 49, il reste parmi les plus simples à assimiler.

Coming next

Dans le prochain numéro, nous nous pencherons sur le cas de Guardians, la traduction d'un jeu de cartes magnifique qui devrait logiquement faire un malheur dans nos contrées. Bien entendu, nous reviendrons également sur Dragon Net, notre "chouchou" du moment, avec le concours de l'auteur en personne. Côté jeu de rôles, place aux news et gros plan sur Vampire, LE big succès de ces dernières années. Restez à l'écoute!

À côté de ça...

Doom Trooper, chez Jeux Descartes, reprend le cadre du jeu de rôles Mutant Chronicles: c'est de la science-fiction brutale, teintée d'un soupçon de cyberpunk. Les règles ont le mérite d'être simples, et les extensions sortent à un rythme soutenu. Principe identique pour Star Wars, sorti il y a peu chez le même éditeur. Les cartes sont illustrées de photos de film, ce qui n'est pas forcément un bien. A signaler qu'on peut jouer le camp de l'Alliance rebelle ou celui de l'Empire. Egalement inspirés de jeux de rôle, Intervention Divine et Kabal jouent sur des registres opposés. Le premier, tiré d'In Nomine Satanis, est rapide, marrant et pas trop compliqué. Un jeu à la Croc, quoi! Kabal plaira plus aux amateurs d'ésotérisme et de parties très tactiques. L'univers est celui de Nephilim, un jeu de rôles assez complexe édité par MultiSim, lequel vient également de sortir Guildes (jeu de rôles + jeu de cartes).

ze killer

AU BONHEUR DES VIOQUES

Ah, les vaches! Pour engraisser leur cheptel de trop maigres joueurs-acheteurs, voilà-t-y pas qu'ils nous refourguent des denrées faisandées! Un flot de compil' à l'horizon, un véritable raz de marée de resucées pour vous engloutir les neurones: Namco nous en pond deux (une troisième est en cours), Williams une autre... Ça sent le retour aux sources sur Playstation! Dans le même genre, les Darius et consorts squattent la Saturn, façon vieille pute hantant les couloirs d'un hôtel de luxe.

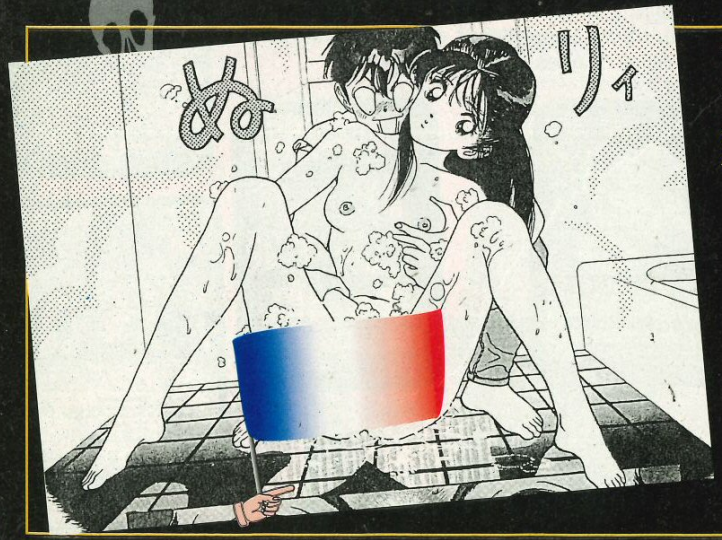
A vos manettes, vieux croûtons (et tenez-les bien, malgré la tremblante qui agite vos mains séniles), l'âge de la retraite n'est pas encore venu!

Pas besoin de ressortir, de dessous quelques paires de vieilles pompes même plus puantes, les Atari 800 XL, Commodore 64 et Amstrad...

Grâce à Sony, l'image même de la modernité, du techno à gogo, vous allez faire un bond en arrière d'une bonne décennie. Eh! oui, avec Williams comme avec Namco, c'est les années 80 comme si vous y étiez: non, non, rien n'a changé... Si, d'ailleurs, soyons juste: ils ont rajouté des petites intros en 3D (youpi!). C'est vrai qu'un Pac-Man ou un Defender étaient des petits bijoux (de famille), et qu'avec le dernier cri de la technologie actuelle, les éditeurs sont parfaitement capables de faire beaucoup moins bien, voire nettement pire (et ils le prouvent tous les jours!), mais faut-il vraiment mettre 2000 balles dans une bécane sophistiquée (et 300 autres pour le CD, bien sûr) pour s'offrir les hits d'arcade d'il y a quinze ans? On veut nous faire avaler de la vieille soupe dans un pot high-tech!

Je n'ose pas imaginer la tête de l'ado, pustule fraîche, baskets in et mèche cyber à qui on essaie de refiler ces abats, ces rogatons. Vous me direz, on donne bien le cul des moutons à bouffer aux vaches...

Et, bien entendu, il se trouvera toujours quelques cerveaux fragiles, aux méandres spongiformes, pour craquer (non, ne me dis pas que tu as déjà acheté, ô lecteur)...



LES CHATTES NIPPONES SUR UN TOIT BRÛLANT

Censure en hors-bite: les éditeurs de mangas cochons (les mangas, pas les éditeurs) ont du souci à se faire. Le ministère de l'Intérieur leur cherche des poux dans la toison pubienne: on se dirigerait tout simplement vers l'interdiction de publication de mangas érotiques sur le territoire nationââl. A l'heure où qu'on vous cause, les BD pornos ricaines, italiennes ou sénégalaises ne sont pas en cause. Pourquoi?

SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

BIG RESPECT A MR TOMCAT POUR LES ILLUSTRATIONS

→ SCORE MANIA

LE DÉFI DES PRIX

Ils n'hésitent pas à le proclamer: si vous achetez chez eux et que vous trouvez moins cher ailleurs dans leur département (les Yvelines), ils vous rembourseront la différence! Pour dire qu'ils n'ont pas peur chez Score Mania! **Leur super système de reprise vous permet d'acheter des consoles et jeux d'occasion 30 à 80% moins cher que les prix du neuf!** Avec des offres pareils, on peut faire le plein de hits sans vider le compte d'épargne ou la tirelire DBZ qui fait de la neige quand on la retourne! **Plus de 10 000 jeux sont proposés sur les portables, les 16 bits et les 32 bits,** de quoi en perdre ses mathématiques, d'autant plus que ce choix sans égal est encadré de toutes les consoles du marché vendues neuves ou en occaz, qu'elles soient d'import ou officielles. **La Saturn officielle avec Daytona, une carte mémoire et un pad à 2 490F! La Playstation officielle avec un pad et un tee-shirt exclusif à 1 990F!** Cadeaux et promos, c'est le défi de Score Mania qui fête son nouveau nom dans son magasin mais aussi par le biais de sa VPC. **Prochaine ouverture début Mai : Score Mania** - 221 Bd Jean Jaurés - 92 100 Boulogne - Tel : 41 41 92 92 - **Score Mania**- 42 rue de Paris- 78 100 saint-Germain-en-Laye- Tel et VPC/ 30 61 47 47

ERRATUM

Score Games n'est plus, Vive **Score Mania!** Les noms changent et ne se ressemblent pas mais les hommes et leur choix de jeux et de services restent semblables, à la même adresse de Saint-Germain-en-Laye que les initiés connaissent par coeur. Mangana n'a pas tout suivi le mois dernier et s'en excuse aussi platement qu'elle le peut (vu ses attributs) auprès des puristes... **Score Mania** est leur nouveau nom: qu'on se le dise!!!

nouveau magasin SCORE MANIA à Boulogne

Des milliers de jeux et consoles NEUFS ET OCCASIONS 30 à 80% moins cher QUE LES JEUX NEUFS

SCORE MANIA
JEUX VIDEO CONCEPT

42, rue de Paris
78100
ST GERMAIN EN LAYE
Tél : 30 61 47 47
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye
• à 200 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

NEW
221, bd Jean-Jaurès
92100
BOULOGNE
Tél : 41 41 92 92
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• à 200m du Métro Marcel Sambat
ouvert le lundi de 14h à 19h

SCORE MANIA DEFIE LES PRIX !!!
Si vous trouvez moins cher ailleurs*, nous vous remboursons la différence.

SATURN

→ CONSOLE neuve VF + 1 mémoire + 1 PAD 1990 F

ADAPTATEUR JEUX JAP/US	199 F
ARCADE RACER	449 F
CARTE CD PHOTO	169 F
CARTE VIDEO MPEG	1190 F
MANETTE SUP	99 F
VITUA STICK	299 F
ACTION REPLAY PRO	399 F

Jeux neufs

ALIEN TRILOGY	389 F	MAGIC CARPET	369 F
BUG	369 F	MORTAL KOMBAT II	349 F
D	389 F	MYSTERIA	299 F
DARIUS GAIDEN	369 F	NBA JAM TE	369 F
DAYTONA	199 F	NFL 96	369 F
DRAGON BALL Z VF	399 F	PANZER DRAGON	399 F
FIFA 96	369 F	SEGA RALLY	369 F
GALAXY FIGHT	349 F	TOSHINDEN	349 F
HEBEREKES POPOITTO	369 F	VIRTUA FIGHTER 2	369 F
HI OCTANE	349 F	WIPEOUT	349 F
J BAZOOKATONE	329 F	NOMBREUX TITRES EN OCCAS. TEL	

SONY PLAYSTATION

→ CONSOLE neuve VF + 1 PAD + CD DEMO + SWEAT-SHIRT 1990 F

CABLE DE LIAISON	169 F
CABLE RGB	169 F
CARTE MEMOIRE	169 F
CARTTE ORIGINE SUP	199 F
MANETTE SUP	99 F
SOURIS	199 F
VOLANT + PEDALIER	499 F
MULTITAP 4 JOUEURS	249 F

Jeux neufs

ACTUA SOCCER	349 F	MORTAL KOMBAT III	349 F
ALIEN TRILOGY	349 F	NBA IN THE ZONE	349 F
ALIEN VIRUS	349 F	NEED FOR SPEED	369 F
ALONEINN THE DARK	369 F	PSYCHIC DETECTIVE	369 F
ASSAULT RIGS	349 F	REVOLUTION X	349 F
CHAOS CONTROL	369 F	ROAD RASH	349 F
CYBERIA	369 F	TOTAL NBA ZONE 96	369 F
D	349 F	WING COMMANDER III	369 F
DEFCON 5	349 F	WORMS	349 F
DESCENT	349 F	X MEN	349 F
FIFA 96	349 F	ZERO DIV IDE	349 F
KRAZY IVAN	349 F	NOMBREUX TITRES EN OCCAS. CONTACTEZ-NOUS	
MAGIC CARPET	349 F		

SUPER NINTENDO

→ CONSOLE neuve SUPER NINTENDO + PAD 599 F

→ CONSOLE occas. SUPER NINTENDO + PAD 379 F

→ SUPER GAME BOY occas. 249 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUES	299 F
CUTTHROAD ISLAND	399 F
DONKEY KONG 2	489 F
EARTH WORM JIM 2	399 F
FIFA 96	399 F
KILLER INSTINCT	249 F
PANTHERE ROSE	199 F
PINOCCHIO	499 F
SAILOR MOON	99 F
SUPER MAN	99 F
TINTIN AU TIBET	499 F

Accessoires

TOY STORY	399 F
ACTION REPLAY 3	349 F
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	99 F
ADAPTATEUR SECTEUR	149 F
CABLE PERITEL	149 F
MANETTE D'ORIGINE	99 F
MANETTE ASCII PAD	99 F
ADAPTATEUR JEUX JAP/US	99 F
NOUS CONTACTER POUR LES JEUX D'OCCASIONS	

GAME BOY

→ GAME BOY neuve 299 F
→ GAME BOY couleur neuve 335 F
→ GAME BOY occas 199 F
• BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR 129 F
• HOUSSE ANTI CHOC 39 F
• LOUPE ECLAIRANTE 59 F
• ACTION REPLAY PRO 2 249 F

Jeux neufs

DONKEY KONG LAND	249 F	UN INDIEN DANS LA VILLE	249 F
EARTH WORM JIM	249 F	WATER WORLD	249 F
KIRBY DREAM LAND 2	249 F	WORMS	249 F
OBELIX	249 F		
POCAHONTAS	249 F	NOMBREUX JEUX OCCAS. A PARTIR DE 39 F - CONTACTEZ-NOUS	
PRIMAL RAGE	249 F		
STREET FIGHTER II	249 F		

SEGA

MEGADRIVE

→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + PAD 499 F
→ CONSOLE occas MEGADRIVE II + PAD + 1 jeu 349 F
→ CONSOLE occas. MEGADRIVE I + PAD + 1 jeu 279 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUES	249 F
COMIX ZONE	399 F
FIFA 96	399 F
MICRO MACHINE 96	399 F
TINTIN AU TIBET	399 F
PANTHER ROSE	199 F
SPIROU	399 F
TOY STORY	399 F
ZOOP	249 F

Jeux occasion

ECCO	189 F
FIFA SOCCER	99 F
FLASH BACK	169 F
MERCS	59 F
NBA JAM	99 F
POWER DRIVE	199 F
PUGGSY	139 F
ROI LION	249 F
SHINING IN THE DARKNESS	269 F
STREET OF RAGE	49 F

Accessoires

ACTION REPLAY PRO 2 349 F — ADAPTATEUR JEUX US/JAP 99 F — MANETTE SUP 79 F

GAME GEAR

→ CONSOLE neuve + 1 jeu + 1 adapt secteur 699 F
→ CONSOLE occas 299 F
• Adapateur allume gigare 69 F
• loupe 49 F

Jeux r — Jeux occasion

CAESAR PALACE	249 F	PGA TOUR 96	299 F
EARTH WORM JIM	299 F	RISTAR	149 F
FIFA 96	299 F	SONIC SPINBALL	149 F
LE ROI LION	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F	NOMBREUX JEUX OCCAS A PARTIR DE 49 F CONTACTEZ-NOUS	
MORAL KOMBAT 3	299 F		

N'HESITEZ PAS A TELEPHONER POUR DISPONIBILITES

*Offre valable uniquement dans le département 78. Voir conditions dans votre magasin. Prix sous réserve d'erreurs typographiques.

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE MANIA 42, rue de Paris 78100 St Germain en Laye

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port(colissimo) : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs
❑ Chèque ❑ Mandat Date ..... Signature

Publi-reportage

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

➜ 36 15 MICROKID'S

LA FOLIE DES JEUX 24H/24

Un petit écran Minitel, c'est bien pratique pour prolonger à n'importe quelle heure le plaisir des jeux vidéo! **Tous les Consolmen sont au rendez-vous pour en savoir plus sur l'univers du jeu vidéo et du Multimédia.** Ils se délectent des News du monde entier que nous détaillons à loisir, ils se jettent sur les Previews des jeux en import et sur les tests les plus complets que le 36 15 Microkid's leur offre. Les Consolmen ont tous leur BAL pour faire des échanges ou dialoguer et pour éviter toute anarque, consultez **le cours des jeux au jour le jour.** Le «Serveur culte des initiés», c'est aussi **les ragots qui vous informent et vous font marrer et des spécialistes qui décortiquent les tendances du marché Multimédia** afin que vous soyez prêts à tout!! A toute heure du jour et de la nuit, venez rejoindre les Consolmen les plus branchés!

36 15 Microkid's

➜ SAMOURAI

LE TEMPS DE LA SÉRÉNITÉ

Les Samouraïs, après avoir enflammé pendant deux ans le circuit des jeux vidéo avec leurs fameux imports japanim, sont actuellement en pleine réorganisation. Trois axes principaux sont désormais pris en considération : **éditions, boutiques de détail et bureau d'export à Tokyo.**

Bureau de Tokyo : C'est un scoop, SAMOURAI abandonne la distribution sur l'hexagone. Le bureau de Tokyo reste cependant actif et travaillera avec les importateurs de consoles-jeux vidéo-japanim de toute l'Europe, et même aux USA... O illustres **distributeurs hexagonaux**, vous aurez dorénavant un contact privilégié, compétent et efficace à Tokyo, **à vous d'en profiter** : jeux SONY, SEGA, SUPERFAMICOM, GOODS, NINTENDO 64, accessoires, Mangas, Japanim Collectors, tout est possible, prix canons et rapidité assuré !!

SAMOURAI Tokyo (Demandez la jolie Mathilde)

Office : 2-9-17 Minami Azabu - Minato Ku - Tokyo-Japan

Tel et Fax : 19 813 5449 4756

Boutiques de détail : Les seuls imports ne profiteront plus dorénavant qu'aux boutiques SAMOURAI franchisées, lesquelles font le pari de devenir rapidement les plus fournies de l'hexagone. Un effort particulier sera consenti sur les jeux vidéo nippons et consoles (ventes et locations) + rayon goods, rayon érotique, rayon japanim pointue, rayon éditions françaises mangas et vidéo + cartes Magic et X-Files ..+ tout plein de trucs SAMOURAI : les BB Guns, les résines, les robots...

Editions : Actuellement, les collections SAMOURAI (manga traditionnel) et GEISHA-PINK ZONE (érotique) font un véritable tabac ..Certains titres se vendent à près de 3 000 exemplaires par mois, et ceci dans le réseau de distribution vidéo only ! La diversité des ouvrages proposés leur permet de s'adresser à tous les publics. Ainsi, les deux volumes de **VAMPIRE MIYU** remportent un grand succès auprès des filles, les adolescents plébiscitent le récent et délirant **KAORI PARADISE.** L'érotisme (OGNEKI CLINIC Vol.1 est déjà épuisé !), la science fiction et l'heroïc-fantasy (**BERSERK**, l'une des dernière sorties, est un sommet de schlapp sanglante !) sont bien sûr largement représentés...

Prévision pour Mai 96 : A.V. ANGEL, MEE et l'anim-comic TENSHI MUYO (en couleur!)

Parallèlement, **SAMOURAI vient de conclure un accord de co-édition avec ALBIN MICHEL / L'ÉCHO DES SAVANNES.** Ainsi, vous pourrez découvrir prochainement dans le circuit de distribution BD traditionnel le Best-seller OGENKI CLINIC Vol.2 ainsi que les sensationnels GENOCYBER et EXODUS CREATORS (science fiction), et le très chaud **COUNT DOWN.** Un suffocant Art-book des meilleurs dessins de WATANABE Wataru est également en prévision ...

SCOOP !!! LES SAMOURAIS KINGS OF FIGHTERS !! Pour chacune des trois collections, les projets ne manquent pas... Citons en paticulier la suite de la saga du BERSERK, l'excellente série BAKURETSU HUNTER, actuellement n°1 au Japon, ainsi que FATAL FURY et KING OF FIGHTER, doux mangas de baston ultime !

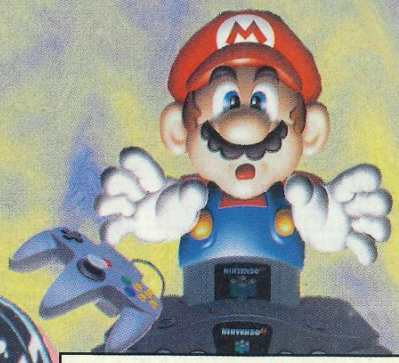
STAY TUNED ...!

SAMOURAI : 167, av. Eugène Delacroix - 91 210 Draveil - Tél : (16.1) 69 52 40 40 Fax : (16 - 1) 69 40 53 74

SAMOURAÏ

NEW

LA BOUTIQUE ÉROTIQUE EST TRANSFÉRÉE AU 42bis RUE DE MAUBEUGE - 75009 PARIS
TÉL : (16.1) 42 80 29 49

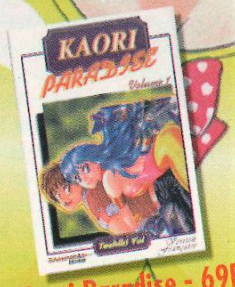


ULTRA 64 :
NOUS NE L'ANNONCONS PAS DEPUIS DÉCEMBRE MAIS NOUS L'AURONS LES PREMIERS

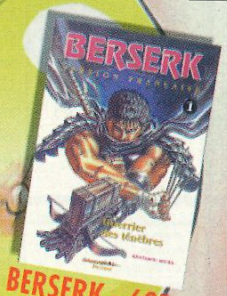
UNE K7 VIDÉO D'ANIMATION JAPONAISE OFFERTE POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 300 Frs. !!!

NEW !!
LOCATION DE K7 VIDEOS ET JEUX D'IMPORT

NEW !!



Kaori Paradise - 69Frs.



BERSERK - 69Frs.

Samouraï PARIS

- **JEUX, VIDEO, GOODIES**
42, rue de Maubeuge 75009 Paris
Tel : (16-1) 42 81 95 10

- **AIR SOFT GUNS, GARAGE KITS, EROTIQUE**
42bis, rue de Maubeuge 75009 Paris
Tel : (16-1) 42 80 29 49

- **MANGAS, JAPANIMATION**
44, rue de Maubeuge 75009 Paris
Tel : (16-1) 42 81 00 44

Samouraï Région Parisienne

- **SUPER SAIYAJIN**
24, rue Mouthon 91380 Chilly Mazarin
Tel : (16-1) 64 54 87 77

- **KATIKA**
2, avenue Jean-Jaurès 91210 Draveil
Tel : (16-1) 69 42 41 41

V.P.C.
53 21 01 54

Samouraï Normandie

- **SHOGUN**
16, rue de l'Union 27300 Bernay
Tel : (16) 32 45 92 17

Samouraï Rhone-Alpes

- **TOKYO BABYLONE**
37, rue du M[al] Leclerc 69800 Lyon St Priest
Tel : (16) 72 28 03 02

Samouraï Languedoc Roussillon

- **MUSASHI**
3, rue du Four des Flammes
34000 Montpellier
Tel : (16) 67 60 76 83

Samouraï Toulouse

- **TETSUO**
Centre Cial St Georges (passage St Jérôme, Galerie Windsor)
12, rue Fontvieille - 31000 TOULOUSE

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

ADAPTATEURS
pour jeux JAP/US/FR
PSX: tel
SATURN: 149 F*
SUPERNES: 70 F*
MEGADRIVE:70 F*

CONSOLE GAMES

PSX
1990 Frs
SATURN
1990 Frs

VENDEZ ,ACHETEZ VOS JEUX PAR CORRESPONDANCE
VPC:153 Rue E.Gruyelle,62110 Henin-Beaumont Tél: 21.76.23.26
Faxez vos commandes 24h/24 au 21.67.53.20
Deux magasins à votre service:
153 Rue E.Gruyelle 62110 Hénin-Beaumont
102 bis Rte de Lille 62300 Lens

PSX	NEUF	OKAZ	ACH
street fighter alpha us	390	tel	tel
vampire	499	tel	tel
chronicle of the sword	399	tel	tel
tekken 2 jap	499	tel	tel
vampire hunter	499	tel	tel
twisted metal	379	250	150
krazy ivan	379	250	150
x men	379	250	150
espn	379	250	150
hebereke popoito	379	250	150
psychic detective	349	250	150
fifa 96	369	250	150
zero divide	379	250	150
tetris x jap	499	250	150
doom	349	250	150
resident evil	379	250	150
magic carpet	349	250	150
bio hazard	499	250	150
need for speed	379	250	150
viewpoint	379	250	150
theme park	349	250	150
actua soccer	349	250	150
road rash	399	250	150
mickeymania	379	250	150
in the zone	379	250	150
total nba	379	250	150
true pinball	379	250	150
agile warrior	379	250	150
motortoon gp2 jap	499	tel	tel
dinasty war jap	499	tel	tel
alien trilogy	379	250	150
d	379	250	150
volant	499	tel	tel
joystick ,cable RGB	149	100	50
memory card	169	100	50

SATURN	NEUF	OKAZ	ACH
sega rallye	399	290	200
virtua fighter 2	399	290	200
x men jap	399	290	200
street fighter zero jap	399	tel	tel
virtua cop+gun	399	290	200
king of fighters	499	tel	tel
worms	379	290	200
dragonball z jap	399	290	200
fifa 96	369	290	200
linkle liver story	399	290	200
manoir des ames perdues	369	250	150
thunderhawk 2	379	290	200
galactic attack	379	290	200
mystaria	399	290	200
gex us	349	250	150
rayman	379	290	200
world advanced 2	tel	tel	tel
dragon force	399	tel	tel
the horde	379	250	150
evangelion	tel	290	200
feda	tel	tel	tel
hang on	349	250	tel
f1 live	349	250	tel
d	379	290	200
victory goal 96	349	290	200
true pinball	379	290	200
wing arms	379	290	200
magic carpet	379	290	200
cyberia	379	290	200
gulliver boy	379	290	200
VAMPIRE HUNTER 2	299	tel	tel
panzer dragon 2	399	290	200
joystick	149	100	50
volant	390	tel	tel

SNES	NEUF	OKAZ	ACH
Killer instinct	249	tel	tel
tintin au tibet	479	300	200
doom	398	300	200
mario 5	398	tel	tel
donkey kong 2	449	tel	tel
earthwormjim 2	399	tel	tel
superstar soccer deluxe	449	300	200
Prehistoric man	449	tel	tel
Mortal kombat 3	398	tel	tel
fifa 96	398	300	200

MEGADRIVE	NEUF	OKAZ	ACH
console+jeu	549	350	250
light crusader	399	300	200
theme park	379	300	200
toy story	389	300	200
Mortal kombat 3	tel	tel	tel
dragonball z jap	190	tel	tel
samourai shodown jap	190	tel	tel
sailormoon jap	149	tel	tel
virtua racing jap	190	tel	tel
pulseman jap	149	tel	tel
nba jam jap	90	tel	tel

NEO GEO	NEUF	OKAZ	ACH
Console +jeu	tel	690	tel
king of 95	tel	tel	tel
king of 94	tel	tel	tel
samourai 3	1590	tel	tel
fatal fury 4 (real bout)	tel	tel	tel
jeux à partir de	190	190	100

NEO GEO CD	NEUF	OKAZ	ACH
console +jeu	2490	1790	tel
king of 95	399	tel	tel
fatal fury 4	399	tel	tel
samourai 3	399	300	200
far east of eden	399	300	200
gowcaiser	399	300	200

POUR LES JEUX JAGUAR,3 DO,NEC VEUILLEZ TELEPHONER

GOODIES
Mangas à partir de.....30 f
K7 Video à partir de.....79 f
Figurines à partir de.....79 f

ENVOI COLISSIMO
48 Heures
Jeu : 20 f,Console: 50 f

tous nos prix s'entendent sous reserve de disponibilité et peuvent etre changés a tout instant sans preavis

Téléphone 42 45 63 63

3615 GAME STATION*

Télécopie 42 45 66 66

DE NOMBREUX LOTS A GAGNER CHAQUE MOIS !!!
DES JEUX,, DES GOODIES....

COMMANDEZ PAR MINITEL 24H/24H ET 7 JOURS/7

COMMANDEZ PAR COURRIER OU PAR TÉLÉPHONE

CONSULTEZ EN DIRECT NOTRE RUBRIQUE NEWS POUR CONNAITRE LES DATES RÉELLES DE SORTIES DES JEUX AU JAPON ET AUX U.S.A..

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !!!
10, RUE DE LA GRANGE AUX BELLES 75010 PARIS
MÉTRO : JACQUES BONSERGENT (LIGNE 5)

449 F. THE KING OF FIGHTERS 95 (SAT)
ALBERT ODYSSEY 2 (SAT)
429 F. VICTORY GOAL 96 (SAT)
399 F. RESIDENT EVIL (PSX)
MOTOR TOON GP 2 (PSX)
JUMPING FLASH 2 (PSX)
ADIDAS POWER SOCCER (PSX)
WINNING ELEVEN 2 (PSX)
449 F. VAMPIRE (PSX)
GAMBARRE GOEMON (PSX)
LUFIA 2 (SNES)
RUDORA (SFC)
TREASURE HUNTER G (SFC)

IMPORT DIRECT DU JAPON ET DES USA

*GAME STATION 1,29 francs la minute. Toutes les marques citées ou illustrations sont déposées par leurs ayant droits respectifs.

➜ CONSOLES GAMES

L'APERO, C'EST SACRÉ!

Nous, on comprend tous ceux qui prennent le temps de vivre! La preuve, c'est notre service de Vente Par Correspondance: **avec nous, en 48h, vos commandes sont livrées à domicile! La Saturn française ou japonaise coûte 1 990F, tous les jeux neufs ou d'occaz, français ou japonais, pour vos Saturn et Playstation sont proposés à partir de 250F en occaz, la Playstation est à 2 099F (2 390F avec un jeu), la Neo Geo CD avec deux jeux à 2 490F et nous avons même la Nomade de Sega en import!** Nous adaptons aussi sur toutes les consoles-import ou officielle-une puce qui vous permettra dejouer à tous les jeu! Nous proposons aussi un service de reprise par correspondance payés en bons d'achat ou en espèces. Nous vous rappellons que **la Nintendo 64 sera enfin en vente à partir du 25 juin prochain!** Consoles Games, c'est aussi tous les produits japanime des mangas aux OAV sans oublier les figurines et bien sûr des cadeaux offerts par la maison pour l'achat de plusieurs jeux. Commandez donc: on se tapera le boulot et vous aurez tout le temps rêvé pour jouer... **Consoles Games** - Tel: 21 76 23 26/ 21 67 48 10 - Fax: 21 67 53 20

➜ GAME STATION

SPÉCIALISTE DES RPG

Vous recherchez un jeu? Notre import n'a pas de limites... Vous êtes nombreux à envahir notre magasin pour profiter de nos offres. C'est normal, les passionnés se reconnaissent entre eux et notre responsable est un ancien testeur de la presse des jeux vidéo, pour vous dire qu'il connaît bien son affaire. Tenez, en ce moment, **la Saturn française neuve avec trois jeux et deux paddles est vendue 2 590F!!La Saturn Jap avec 3 jeux vendue à 2390F Côté occaz, la Playstation officielle se déniche à 1 699F!** Et tout votre ancien matériel et vos jeux sont repris au meilleur prix. Venez faire un tour ou consultez notre **36 15 Game Station** pour commander, consulter les News, participer aux jeux Quizz... Quant aux amis revendeurs qui désirent de l'import japonais: qu'ils nous contactent plus plus d'infos! **Game Station** - 10 rue de la Grange-aux-Belles-75 010 Paris- Tel: 42 45 63 63- Fax: 42 45 66 66

Micro Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud 75011 Paris
Ouvert de 10 H à 19 H 30
Métro Oberkampf
Tel. 43 38 98 77, Fax. 43 38 12 05

Nintendo 64

Sony PSX Française
+1 Cable RGB + 1 Jeu au Choix
2490 Frs TTC

Sega Saturn Jap
+1 Cable RGB + 1 Jeu au Choix
2890 Frs TTC

Echanges de jeux PSX et Saturn entre 50 Frs et 100 Frs

Jeux d'occasion PSX et Saturn A partir de 100 Frs

Payez en 5 mois votre PSX ou votre Saturn

Transformation de votre PSX en PSX Universelle compatible avec tous les jeux

Arrivage de nouveautés toutes les semaines

Occasion Saturn		Occasion PSX	
Riglord Saga	200 Frs	MK3	150 Frs
Galaxy Fight	200 Frs	PGA Tour 96	250 Frs
Toh-shin-den S	200 Frs	Fifa 96	250 Frs
Steam Gear Mash	200 Frs	Striker	250 Frs
Street Fighter Movie	100 Frs	Nova Storm	250 Frs
The King of Boxing	150 Frs	Kileak The Blood	150 Frs
Off World Interseptor	200 Frs	Destruction Derby	250 Frs
Shinning Wisdom	200 Frs	Air Combat	200 Frs
Golden axe The Duel	150 Frs	Warhawk	250 Frs
Slam Dunk	150 Frs	Prime Goal EX	100 Frs
Shin Shinobi Den	100 Frs	Exector	100 Frs
Ray Man	200 Frs	Ridge Racer	150 Frs
Daytona	100 Frs	Space Griffon	100 Frs
V-Goal	100 Frs	Gundam	100 Frs
Et Bien D'autres		Et Bien D'autres	

PROMO NEUF SAT	PROMO NEUF PSX
Street Fighter ZERO	Kileak 2
360 Frs TTC	490 Frs TTC

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Commandes à retourner sur papier libre à :
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS
Poste 60 F Pour Jeux 80 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

→ MICROSTEEL
LE CHOIX Y EST ROI

Quel est votre souhait aujourd'hui Monseigneur? Et bien, je ne voudrais pas paraître aussi fou que mon fou, fidèle chancelier, mais **j'aimerais tant que ma Playstation devienne compatible avec tous les jeux, qu'ils soient français, japonais ou américains,** hélas c'est sans doute trop demander? Que nenni Mon Roi, je connais justement une échoppe qui propose ce genre de transformation. Oh, oh! Et si je voulais changer ma collection de jeux sans trop vider ma bourse, me conseillez-vous de passer une petite annonce? Monseigneur, quelle idée saugrenue! La même échoppe a **un système d'échanges de jeux sur PS-X et Saturn entre 50 et 100F** alors pourquoi perdre votre temps précieux ailleurs? D'autant plus que vous y trouverez aussi des **jeux d'occasion en grande quantité à partir de 100F,** une solution idéale pour les royaumes fauchés, mais aussi **tous les jeux neufs avec des arrivages du Japon toutes les semaines!** Et si mon sire casse ses nouveaux jouets, cette échoppe est dotée d'**un service après-vente performant et d'une équipe de vendeurs à toute épreuve dans les conseils.** Quel informateur hors-pair vous êtes mon fidèle chancelier. Allons-y de ce pas, sonnez mon carosse! Et enlevez-moi donc cette vile camisole qui me sied si mal pour tabuler le **36 15 Microsteel** et qui m'empêche de jouer...
Microsteel- 29 rue Jean-Pierre Timbaud- 75 011 Paris - Tel: 43 38 98 77

→ AMIE LE PRO
TOUJOURS PLUS!

Aucune limite dans le choix pour Amie Le Pro qui multiplie de mois en mois ses offres de jeux et de consoles à des prix défiant toute concurrence! **La Saturn d'occaz à 1 900F, la Playstation d'occaz à 1 700F en officielle ou 1 900F en import, la Neo Geo CD à 1 690F, garantie six mois comme toutes les consoles d'occaz vendues chez Amie!** Les pros dédiés aux consoles, aux micros, à tous leurs jeux et accessoires, ne s'arrêtent pas là dans leurs offres: les jeux Neo Geo CD, 3 DO, SNIN et MD sont bradés et le dépot-vente de folie d'Amie permet des affaires en or. Si je vous le dis!!! Vous voulez des cadeaux ? Vous gagnerez un jeu d'occaz gratuit pour 500F d'achat de jeux d'occasion! Vous voulez échanger? Ajoutez seulement 50F pour partir avec un nouveau jeu (de la même valeur que le vôtre). **Pour l'achat d'une console neuve, la maison offre des échanges de jeux gratuits et des réductions de 15 à 20% sur les accessoires!** Alors qui en offre toujours plus si ce n'est Amie qui le prouve!
Amie Le Pro- 11 bd Voltaire, 75 011 Paris- Tel: 43 57 48 20

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion

GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F

ECHANGEZ ajouter **50F** pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1700 F

190 F	190 F	249 F	249 F	290 F	290 F
ASTAL	ROMANCE IV	BASE BALL SERIES (VF)	MYST (VF)	COLLEGE SLAM	SEGA RALLY (VF)
BATTLE MONSTER	SHINOBI X (VF)	BLUE SEED	NBA JAM TE (VF)	DARUIS GAIDEN	SIM CITY 2000 (VF)
DARK LEGEND	SLAM DUNK	BUG (VF)	NHL HOCKEY (VF)	F 1 LIVES	STREET F II ZERO
DAYTONA (VF)	STREET F II MOVIES	CLOCKWORK KNIGHT II (VF)	OFF WORLD INTERCEPTOR (VF)	GUNDAM	THE D
GALE RACER	VICTORY BOXING (VF)	CYBER SPEED WAY (VF)	PARODUIS (VF)	HANG ON GP 96 (VF)	TOSHINDENS
GOTHA	VICTORY GOAL (VF)	FIFA 96 (VF)	SEGA RALLY	IN THE HUNT	VIRTUA FIGHTER II (VF)
GRAND CHASER	VITUAL HYDLIDE (VF)	GALAXY FIGHT	SHINNING WISDOM	JONNY BAZOOKATOONE (VF)	WINGS ARMS (VF)
PANZER DRAGON	VIRTUA RACING	GOLDEN AXE	STAM GEAR NASH	MAGIC NIGHT RAYEARTH	WORLD CUP GOLF (VF)
RIGLOR SAGA	VIRTUA REMIX	HI OCTANE (VF)	THEME PARK (VF)	MYSTERIA (VF)	WORMS (VF)
ROBOTICA (VF)	VIRTUA VOLLEY BALL	LAYER SECTION (VF)	VIRTUA FIGHTER II	RAYMAN (VF)	X-MEN

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1700 F JAP 1900 F

190 F	190 F	190 F	249 F	249 F	290 F
3D LEMMINGS	HI OCTANE (VF)	RIDGE RACER	3 X 3 EYE	PARODUIS (VF)	ACTUA SOCCER (VF)
AIR COMBAT	JUMPING FLASH	SPACE GRIFFON	ARC THE LAD	PHILOSOMA	DRAGON BALL Z
BOXER ROAD	KILEAK THE BLOOD (VF)	STARBLADE	ASSAULT RIGS (VF)	POWER SERVE (VF)	MAGIC CARPET (VF)
COSMIC RACE	KING FIELD	STREET FIGHTER II MOVIES	DEFCON V (VF)	RAIDEN II (VF)	MICKEY MANIA (VF)
CRIME CRACKER	LONE SOLDIER	STRIKER 96 (VF)	DOOM (VF)	RAYMAN (VF)	NBA IN THE ZONE (VF)
CRITICOM	MAGIC BEAST WARRIOR	TOSHINDEN (VF)	EXTREMES GAMES (VF)	REVOLUTION X	PGA TOUR 96 (VF)
CYBER SLEED (VF)	METAL JACKET	TOTAL ECLIPSE	FIFA 96 (VF)	RIDGE RACER (VF)	PHILOSOMA (VF)
CYBER SPEED (VF)	MORTAL KOMBAT III	TWINBEE PUZZLE	GOAL STORM (VF)	SHOCK WAVE II (VF)	REVERTION
DESTRUCTION DERBY	MOTOR TOONS	TWIN GODNESSES	HYPER SOCCER	STARBLADE (VF)	ROAD RASH (VF)
DISC WORLD (VF)	NBA JAM TE (VF)	V-TENNIS	JOHNNY BAZOOKA (VF)	TEKKEN (VF)	THE D (VF)
EXECTOR	NIGHT STRIKER	WAR HAWK (VF)	JUPITER STRIKE (VF)	THEME PARK (VF)	TOTAL NBA 96 (VF)
FALCATA	NOVA STORM (VF)	WINNING ELEVEN	KING FIELD II	THUNDER HAWK II (VF)	VIEW POINT
GROUND STROKE	PARODIUS	WIPE OUT	KRAZY IVAN (VF)	TOUKON RESUDEN (VF)	WORM'S (VF)
GUN DAM	PRIME GOAL EX	WWF (VF)	LOADED (VF)	TWISTED METAL (VF)	X-COM (VF)
GUNNER HEAVEN	RAIDEN PROJECT	ZEITGEIST	OFF WORLD	ZERO DIVIDE	ZERO DIVIDE (VF)

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1690 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
AERO FIGHTER II	KING OF FIGHTER 94	FATAL FURY III	SAMOURAI II	BASE BALL STAR II	KING OF 95
ART OF FIGHTING II	SAMOURAI SHADOWN	GALAXY FIGHT	SIDE KICK III	SAVAGE REIGN	PULSTAR
FATAL FURY SPECIAL	SIDE KICK II	LAST RESORT	VIEW POINT	WORLD HEROES JET	SAMOURAI III

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 690 F

190 F	190 F	249 F	290 F	390F	449 F
ART OF FIGHTING	FATAL FURY	3 COUNT BOUT	FATAL FURY SPECIAL	AGRESSOR OF DARK	ART OF II
BLUE JOURNEY	KING OF MONSTER	BASE BALL 2020	ROBO ARMY	KARNOV RE VENGE	LAST RESORT
BURNING FIGHT	MAGICIAN LORD	FATAL FURY II	SAMOURAI	MUTATION NATION	SAMOURAI II
CROSSED SWORD	NAM 1975	SIDE KICK	SPIN MASTER	TOP HUNTER	SIDE KICK II
CYBER LIPS	RIDING HERO	WORLD HEROES II	TRASH RALLY	WIND JAMMER	VIEW POINT

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	DINO DINY SOCCER	MEGALOMANIA
CHAKAN	GHOUL'S N GHOST	SHADOWN THE BEAST	ANOTHER WORLD	ECCO DOLPHIN	MERCS
CYBER BALL	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	ATOMIC RUNNER	EX MUTANT	SPEEDBALL II
DAVID ROBINSON	JAME POND II	STRIDER	BOB	GALAHAD	SPLATTER HOUSE II
E-SWAT	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUBSY	GODS	TEAM USA
EA HOCKEY	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLYDLIDE	BULL BLAZER	GRAND SLAM	TWIN HAWK
FATAL LABYRINTHE	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	COOL SPOT	JURASSICK PARK	ULTIMATE SOCCER

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	JAMES POND III	ROCKET KNIGHT	ALIEN SOLDIER	NBA ACTION 95	FIFA 96
ASTERIX	MADDEN 94	SHAQ FU	ATP	NBA JAM TE	LIGHT CRUSADER
BLOOD SHOT	MR NUTZ	SONIC SPINBALL	BONKER'S	NBA LIVES 95	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	SONIC IV	PROBOTECTOR
DYNAMITE HEADY	NBA JAM	STREET OF RAGE II	ECCO DOLPHIN II	PETE SAMPRAS	RED ZONE
FIFA SOCCER	PAGE MASTER	SUBTERRANIA	FIFA 95	PRIMAL RAGE	SKIDMARKS
FLASHBACK	PIT FALL	THUNDER FORCE IV	IMG TENNIS	TAZMANIA II	SOLEIL
HAUNTING	PSG	TORTUE FIGHTER	LES SCHTROUMPFS	X-MEN	STORY OF THOR

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
BILL LAMBER'S BASKET	ADAM'S FAMILY II	DRAGON	ALADDIN
CLAYMATES	CASTLEVANIA IV	MARIO ALL STAR	BC KID
MAGIC SWORD	COOL SPOT	MR NUTZ	FIFA SOCCER
NCAA	DINO DINY SOCCER	RISE OF THE ROBOT	FLASHBACK
OUT OF THIS WORLD	KID CLOWN	ROGER RABBIT	PUNCH OUT
R-TYPE	MICHAEL JORDAN	SENSIBLE SOCCER	ROI LION
STARWING	PAGE MASTER	SHAQ FU	STREET RACER
SUPER SOCCER	STREET FIGHTER II TURBO	SKYBLAZER	WOLVERINE
TECHNO NBA	SUPER TURRICAN	SYNDICATE	YOSHIES COOKIES
		WARLOCK	ZELDA 3

250 F	250 F	300 F	350 F
ADAM'S VALUES	DONKEY KONG	BATMAN ROBIN	ASTERIX II
BL ACK THORME	EARTHWORM JIM	DRAGON BALL Z III	DOOM
CHRONO TIGGER	FATAL FURY SPECIAL	ILLUSION OF TIME	DONKEY KONG
FLINGSTONE	JUDGE DREED	KILLER INSTINCT	EARTH WORM JIM II
PRIMAL RAGE	MORTAL KOMBAT II	MEGAMAN X II	FIFA 96
GEOMON FIGHT II	PAC IN TIME	MIGHT & MAGIC III	FINAL FANTASY III
HEBEREKE'S	POCKY ROCKY II	SECRET OF MANA	ILLUSION OF TIME
INTERNATIONAL SOCCER	SOCCER SHOOT OUT	SUPER TURRICANE II	MORTAL KOMBAT III
JELLY BOY	SPARSTER	TINTIN	PREHISTORIC
JUNGLE STRIKE	SUPER STREET F II	TURBO TOONS	YOSHI ISLAND
KICK OFF III	WARIO WOOD	X-MEN	X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom.......................
Prénom.......................
Adresse.......................
....
Code postal.......................
Ville.......................
Ma console.......................
Tous nos prix sont TTC,
les promotions ne sont pas cumulables.

○ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
○ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration I_I_I_I_I
I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Date Signature

C+ 05/96

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

VOUS POSSEDEZ UN MAGASIN ET VOUS DESIREZ PASSER A L'ECHELON NATIONAL SANS VOUS FAIRE ARNAQUER ET AVOIR DE MEILLEURS PRIX ! ALORS REJOIGNEZ L'ENSEIGNE **OBJECTIF GAMES**
DEMANDE DE DOSSIER: **OBJECTIF GAMES**
29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS

PAIEMENT EN 3 FOIS*
A partir de 1500 F
Envoyez nous trois chèques avec leurs dates d'encaissement au dos
***Dans certains magasins**

PLAYSTATION SONY
version française

	NEUF	USED	COTE
DRAGON BALL Z	399	299	200
ZERO DIVID	399	299	200
KRAZY YVAN	399	299	200
ASSAULT RIGS	399	299	200
WARHAWK	379	279	150
MORTAL KOMBAT 3	399	299	200
WIPE OUT	379	299	200
TOSHINDEN	349	249	150
WING COMMANDER 3	399	299	200
RAPID RELOAD	349	249	150
ACE COMBAT	379	249	150
RAYMAN	369	249	150
TOTAL NBA	369	249	150
MAGIC CARPET	369	249	150
DESTRUCTION DERBY	369	299	200
DISCWORLD	369	249	150
RIDGE RACER 2	399	299	200
TOHSHINDEN 2	499	349	200
ACTUA SOCCER	399	299	200
FIFA SOCCER 96	379	299	200
NHL 96	379	249	150
WORMS	369	249	150
VIEW POINT	379	249	150
LOADED	399	299	150
DOOM	399	299	200
TEKKEN 2 (jap)	489	399	249
NEWS	TEL		

SATURN SEGA
version française

	NEUF	USED	COTE
DRAGON BALL Z	399	299	200
SEGA RALLY	399	299	200
WING COMMANDER 3	399	299	200
LUNAR RPG (US)	399	299	200
DRAGON FORCE (jap)	399	299	150
MORTAL KOMBAT 2	369	299	200
MYSTERIA	379	299	200
TOSHINDEN	349	249	150
ALBERT ODYSSEY (jap)	399	299	200
LINKLE STORY	399	299	200
GULLIVER BOY(jap)	379	249	150
RAYMAN	369	249	150
VAMPIRE HUNTER (jap)	369	249	150
THOR (jap)	399	249	150
X MEN	399	299	200
KING OF FIGHT. 95	399	299	200
VIRTUA FIGHTER 2	399	299	200
PANZER DRAGON. 2	449	349	200
MAGIC CARPET	399	299	200
FIFA SOCCER 96	379	299	200
NHL 96	379	249	150
WORMS	369	249	150
D !	379	249	150
STREET FIGHTER 0 (jap)	499	349	200
HI OCTANE	399	299	200
TENGAIMAKYO (jap)	489	399	249
DRAGON KNIGHT 4 (jap)	499	399	300
NEWS	TEL		

3DO PANASONIC

CONSOLE FZ-10	1490
EXTENSION AM2	Tél
SPACE HULK	379
WING COMMANDER 4	379
WORLD HERO JET	399
DOOM	399
FIFA 96	Tél
PO'ED	379
CAPTAIN QUAZAR	379
OCCASIONS DE 49 A 249 F	
autres titres	Tél

NEO GEO CD SNK

TENGAIMAKYO RPG	399
SAMOURAI RPG	399
SAMOURAI 3	399
PALSTAR	399
FATAL FURY 4	399
KING OF FIGHTER 95	399
OCCASIONS DE 49 A 249 F	
autres titres	Tél

NINTENDO 64
BIENTOT DISPONIBLE

OBJECTIF GAMES C'EST AUSSI :

LE PLUS GRAND CHOIX EN JEUX NEUFS & D'OCCASION SUR SUPER NINTENDO, NEC PC ENGINE, MEGADRIVE, NEC PC-FX, GAME BOY, GAME GEAR, JAGUAR.

UN SUPER RAYON PC CD-ROM NEUF & OCCASION

DES CARTES MAGIC, STAR WARS, X-FILES, DBZ.

UN ARRIVAGE DE NEWS TOUTES LES SEMAINES

ARRAS	OBJECTIF GAMES 29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS	21/23/46/43
AJACCIO	VIDEOTEC rue maréchal Lyautey, Im. Massena 20090 AJACCIO	95/23/44/75
BASTIA	MICROMEDIA 1 rue Miséricorde, imp.le studio 20200 BASTIA	95/31/78/87
BRY/MARNE	VIDEOLAND 4/6 RUE DE NOISY 94360 BRY/MARNE	47/06/34/13
CHALON	START AND PLAY 20 RUE D'AUTUN 71100 CHALON/SAONE	85/48/16/40
COGOLIN	OBJECTIF GAMES 27 RUE GAMBETTA 83350 COGOLIN	94/54/58/17
HALLUIN	OBJECTIF GAMES 117 RUE DE LILLE 59250 HALLUIN	20/76/09/73
MULHOUSE	VIDEOGAMES 68 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 MULHOUSE	89/46/48/43
NIORT	MICRO CLIMAT 12 PASSAGE DU COMMERCE 79000 NIORT	49/24/34/50
ROUEN	LOGITHEQUE 116 RUE DU G^{AL} LECLERC 76000 ROUEN	35/15/53/84
SAINT LOUIS	OBJECTIF GAMES 10 RUE CHDE GAULLE 68300 ST LOUIS	89/67/08/37
TOULOUSE	GAME DISCOUNT 1 PLACE DUPUY 31000 TOULOUSE	61/62/55/66
VILLEJUIF	PHOTOVIDEO 2000 67 AV.DE STALINGRAD 94800 VILLEJUIF	46/78/80/80

ACHAT - VENTE - LOCATION - ECHANGE
NEUF & OCCASION TOUTES MARQUES
POUR COMMANDER TELEPHONEZ
AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

→ OBJECTIF GAMES

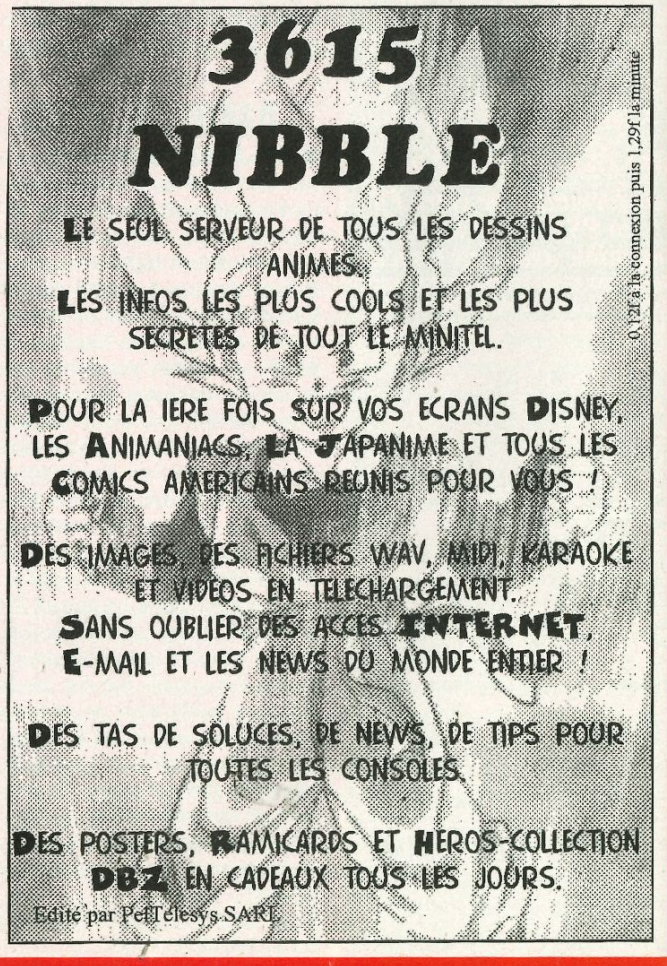
SCOOP-DERNIERE MINUTE!

On nous signale un événement étrange dans différentes villes de France, chère Denise, suffisamment Sensationnel pour que je prenne l'antenne afin d'informer nos téléspectateurs! **L'événement s'est déjà produit à Lille, à Mulhouse, à Rouen, à Toulouse, à Bry/Marne, à Cogolin, à Ajaccio (...) et nul doute qu'il aura lieu de nouveau dans les mois à venir!** C'est encore plus étrange que les enquêtes de Scully et Mulder... Mais venons-en au fait chère Simone car l'antenne va m'être retirée si je n'abrège pas! Des hommes, comme vous et moi, de taille et de corpulence différente, de... OK, Ok, j'abrège! **Bref, tous ces hommes ont fait le même rêve!** Ils ont tous rêvé qu'ils ouvraient leur propre magasin de jeux vidéo grâce à une petite annonce qui disait : **pas de droits d'entrée à payer, pas de part du chiffre d'affaires à reverser, la garantie d'une indépendance totale et de remises avec les fournisseurs négociées par la maison-mère, des frais de pub limités et un contrat pouvant être rompu à tout moment!** Ces hommes rêvaient à l'unisson d'ouvrir leur commerce sous des conditions paradisiaques... Et croyez-le ou non Marise, ils se sont réveillés pour découvrir que c'était le jour d'ouverture de leur magasin, et qu'ils étaient à la bourre... C'est formidable hein Marguerite? J'ai toujours l'antenne, là?!!! Pour en savoir plus, écrivez au 29 rue Gambetta- 62 000 Arras. **Objectif Games**- Tel/Fax: 21 23 46 43

→ NIBBLE

LE HAUT LIEU DU DESSIN-ANIMÉ!

Tout va changer pour **les amateurs de dessins animés** avec notre 36 15 dédié aux DA du monde entier. Les fans peuvent enfin dialoguer à tout moment et consulter les rubriques pour tout savoir sur les dessins-animés **qu'ils soient japonais, américains ou direct from Disney, le roi de l'animation.** Les News côtoient les jeux quizz pour gagner des Heros collection, des Rami cards, des posters, des figurines... **Les plus branchés peuvent même surfer sur Internet et correspondre avec les fans de DA du monde entier** pour peu qu'ils possèdent un accès E Mail (pas d'accès Webb) et connaissent la boîte de leurs correspondants. Fans de D.A., Nibble vous attend avec plein de cadeaux pour fêter son arrivée! **36 15 Nibble**- Dessins-animés du monde entier-



Games Master

le dragon de la vidéo

10, Grande Rue
91260 JUVISY
✆ (1) 64 48 52 52
Fax (1) 64 48 42 98

Horaires
Du lundi au samedi 10h - 12h30 / 14h - 19h

PLAYSTATION

ACCESSOIRES

Console + 1 jeu*	2348 F
MANETTE (pad turbo) COMMANDER	99 F
MANETTE (program.) COMMANDER +	199 F
CABLE RGB	159 F
MEMORY CARD	159 F
VOLANT MAD CATZ	449 F

JEUX

ACTUA TENNIS VF	319 F
ADDIDAS POWER SOCCER VF	369 F
ALIEN TRILOGY VF	329 F
BLAM MACHINEHEAD VF	339 F
CHRONICLES OF THE SWORD VF	369 F
DIE HARD TRILOGY VF promo	349 F
DRAGON BALL Z 2 JAP	TEL
JUMPING FLASH 2 JAP	379 F
JVC BOXING VF	329 F
KING OF FIGHTER 95 JAP	489 F
NBA LIVE 96 VF*	349 F
SAMOURAI SPIRIT 3 JAP	489 F
SPACE HULK 2 VF*	349 F
TEKKEN 2 JAP promo	429 F
VIEW POINT VF*	349 F
X MEN VF	329 F

SATURN

ACCESSOIRES

Console	1979 F
MANETTE (Turbo ralenti) EXPLORER	99 F
MANETTE (program.) EXPLORER +	199 F
ACTION PRO REPLAY 3 en 1	369 F
ADAPTATEUR JEUX ETRANGERS	199 F
VOLANT	449 F

JEUX

ACTUA GOLF VF	329 F
ALIEN TRILOGY VF	349 F
BLAM MACHINEHEAD VF	339 F
DIE HARD TRILOGY VF promo	349 F
EURO 96 VF	349 F
GUARDIAN HEROES VF	349 F
LA 11TH HEURE VF	359 F
OLYMPIC GAMES VF	339 F
PANZER DRAGON 2 VF	329 F
PRIMAL RAGE VF	349 F
SHOCKWAVE VF	359 F
STEAMGEAR MASH VF	349 F
STREET FIGHTER ALPHA VF	359 F
SWAGMAN	339 F
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 VF promo	349 F

Pour tous les autres Jeux, CONTACTEZ-NOUS !
(* vendu avec la console)

Tous nos prix sont TTC, non contractuels et révisables - Toutes les marques citées sont des marques déposées.

SUPER NINTENDO

MANETTE TERMINATOR	99 F
1996 OLYMPIC GAMES	349 F
LOBO	449 F
WORMS	399 F

MEGADRIVE

MANETTE CHALLENGER	99 F
1996 OLYMPIC GAMES	349 F
LOBO	399 F
WORMS	359 F

VIDEO

FOBIA «X» VOL 1 promo	119 F
ICZELION VOL 1 et 2 promo	99 F
MIGHTY SPACE MINERS VOL 1 et 2 promo	99 F

MAGIC

- L'ASSEMBLEE
- L'ERE GLACIAIRE
- CHRONICLES
- TERRES NATALES
- FALLEN EMPIRES

TOUTES CES CARTES DISPONIBLES, TELEPHONEZ NOUS !

Pour tous les autres Jeux, Vidéos, Mangas, Trading (Magic, cartes à collectionner ...) CONTACTEZ-NOUS !

Tous nos prix sont réactualisés en permanence, téléphonez au (1) 64 48 52 52

CARTE ABONNEMENT
-10% + 1 TEE SHIRT

*Sauf Consoles et Promotions. MAGIC : l'Assemblée et Ere Glacière sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.

BON DE COMMANDE à renvoyer à GAMES MASTER
10, Grande Rue - 91260 JUVISY SUR ORGE - Tél. : (1) 64 48 52 52

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Téléphone .....
Console utilisée .....
DATE DE NAISSANCE |_|_|/|_|_|/|_|_|

Produits	Qte	Prix
REMISE ABONNÉS (-10%)		
CARTE D'ABONNEMENT 100 F		
Frais de port : 1 console 60 F 1 jeu 35 F - 10 F par article suppl.		
TOTAL A PAYER		

REGLEMENT :
❑ CARTE BLEUE n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration |_|_|/|_|_|
❑ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL Date Signature

(*) FRAIS DE PORT : • 1 Console = 60 F • 1 jeu = 35 F • +10 F par article supplémentaire

05/96

SERVICES + SERVICES + SERVICES + SERVICES + SERVICES +

➜ 36 15 CD PASSIONS

LES ANTILLES ET LA REUNION A L'HONNEUR!

Il était temps qu'on s'occupe un peu mieux de tous les joueurs des Dom-Tom plutôt frustrés quant au choix jusqu'à maintenant... Il faut bien le dire: on ne trouve pas de jeux dans les îles, surtout les plus récents... et quand on les trouve, côté prix c'est pire qu'une insolation... **Fans de jeux vidéo, joueurs au soleil des Dom-Tom, j'ai une bonne nouvelle pour vous! Il suffit désormais d'allumer un minitel et d'aller sur le 36 15 CD Passions pour commander vos jeux avec des frais de port gratuits pour la France métropolitaine et réduits à 20F pour les Dom-Tom!** Un catalogue colossal de plus de **12 000 titres** est constamment remis à jour et nos prix sont les meilleurs du marché, même notre minitel n'est pas cher (1F29 la minute)! Avouez que c'est tentant vu le choix et notre vitesse d'expédition... J'allais oublier notre **service rachat-occasion unique en son genre** pour les vendeurs car tout est réglé cash et unique pour les joueurs acharnés qui disposent d'un vaste choix de jeux d'occasion. C'en est bien fini de la ronflette de la cybernation: tout le monde a droit au choix avec des jeux récents, pas chers et livrés à la vitesse de l'éclair!
36 15 CD Passions.

➜ GAMES MASTER

DES GROS TITRES À DES PETITS PRIX

Chez **Games Master**, magasin et VPC, vous trouverez toutes les nouveautés en jeux-vidéo, vidéo K7 et cartes MAGIC. Et comme toujours **Games Master** vous offre toutes les «news» à des prix très intéressant. Par exemple en promotion ce mois-ci : **TEKKEN 2 (PSX) au prix exeptionnel de 429 F !!!** Mais ce n'est pas le seul. Tous nos produits, PROMO ou pas, vous attireront. **Regardez et comparez, vous serez convaincu...** Prenez le temps de venir nous voir à Juvisy dans notre magasin. Grâce à notre import direct du Japon et des Etats-Unis vous découvrirez **tous les produits en avant première. Games Master vous propose aussi un service de location** (jour week-end ou semaine). Dans l'éventualité d'un achat le prix de location sera déduit du montant total. Alors venez nombreux. **Games Master : 10 Grande rue - 92 260 Juvisy - Tél : (1) 64 48 52 52 - Fax : (1) 64 48 42 98**

Publi-reportage

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TC PLUS

Amis des nains, bonjour. Avec le mois de mai qui arrive, c'est toute la nature qui revit: les feuilles s'extirpent (non, ce n'est pas sale) de leur bourgeon, les jours rallongent, le soleil réchauffe enfin le sol si longtemps refroidi par l'hiver, les oiseaux chantent, les petits chiens font "ouaf! ouaf!" dans les prés... Holà! mais qu'est-ce que je suis en train de raconter, moi? Je suis devenu fou ou quoi? On croirait lire l'édito de "Trente Millions d'Amis", faut que j'arrête de boire de la chlorophylle de feuille de maillechant, ça me rend dingue. Je vais me remettre au Killer Juice©, c'est moins dangereux. Ça débouche les éviers mais, au moins, mes neurones me remercient. Ce mois-ci donc, au programme de votre courrier du cœur, toutes les réponses aux questions que vous vous posez: des plus graves aux plus délicates, des plus sincères aux plus osées, et moi seul, Bomboy, suis capable d'y répondre. Même Morandini n'ose pas aborder des sujets si brûlants, c'est tout dire!

Bomboy à Consoles+,
Morandini sur TF1. Tout va bien!

N'OUBLIEZ PAS NOS CONCOURS!

• Les couvertures Consoles+ du futur, ça continue! N'oubliez pas de signer vos dessins, O.K.? Evitez de dessiner avec des crayons de papier, nous ne pourrions pas les imprimer.
• Quant à vous, mesdemoiselles, dois-je vous rappeler qu'un concours vous est spécialement destiné? Depuis le mois dernier, j'organise pour vous, lectrices de Consoles+, un concours de la plus belle déclaration... Lettre, poème, photo, cassette vidéo... tout est possible (ah zut! le syndrome Morandini me guette). La gagnante remportera un diplôme d'élue de mon cœur. Pensez à joindre une jolie photo de votre frimousse pour que je puisse l'inclure sur le diplôme. Du haut de mon moins-d'un-mètre, je vous fais une grosse bise.

I LOVE THE SIMPSON

Arnaud Cadorel, un petit gars de 12 ans, a deux amours dans sa vie: les Simpson et sa Megadrive (ne rigolez pas, ce n'est pas drôle). Il me pose deux questions: il aimerait savoir si The Simpson Bart Vs The Space Mutants sur Megadrive est un bon jeu et si sa console 16 bits est démodée.

Salut, Arnaud. Je dois te dire que tu es certainement l'un des derniers lecteurs de Consoles+ qui me pose des questions sur la Megadrive. Mais tu me connais: quand on a besoin de moi, je suis toujours là. Bart Vs The Space Mutants est un jeu qui commence à dater maintenant. A l'époque (le test remonte déjà à septembre 1992, c'est dire s'il s'en est passé des choses, depuis!), Consoles+ lui avait adjugé la terrible note de 76%. On lui reprochait de ne pas tirer parti des capacités de la Megadrive.
Tu penses bien que, aujourd'hui, si nous devions tester un tel jeu, il aurait une note encore plus faible. Cependant, moi, Bomboy, j'ai bien aimé ce jeu. Les digitalisations sont assez bien réalisées et le jeu reste fidèle à la série: il est très amusant. Je dirai que c'est un bon petit jeu de plates-formes, sympa mais sans prétention. Le plus difficile pour toi sera de trouver une boutique qui le vende encore... Bon courage!
Quant à ta Megadrive, tout laisse à penser que les éditeurs ont laissé tomber cette console pour se consacrer exclusivement à la Saturn. Eh oui! C'est vrai que, depuis le début de l'année, les jeux testés sur Megadrive se comptent sur les doigts d'une main! Un petit conseil, juste entre toi et moi: pourquoi ne pas aller voir du côté de la Saturn? C'est une belle console, ça, mon p'tit gars!

LA PLUS BELLE COUVE

Ce mois-ci, et de l'avis de tous, c'est Raphaël Sadoux qui gagne un abonnement à Consoles+. Son dessin est tout simplement merveilleux. Que ce soit les couleurs ou la finesse des traits de ses personnages, il n'y a absolument rien à redire. Bien joué, mon ami, à toi le succès, les filles et les Consoles+.

Raphaël SADOUX

Steve MOHAMED

VOS MEILLEURES COUVES

LE CONSOLES+ D'HUMOUR

Vue NOU

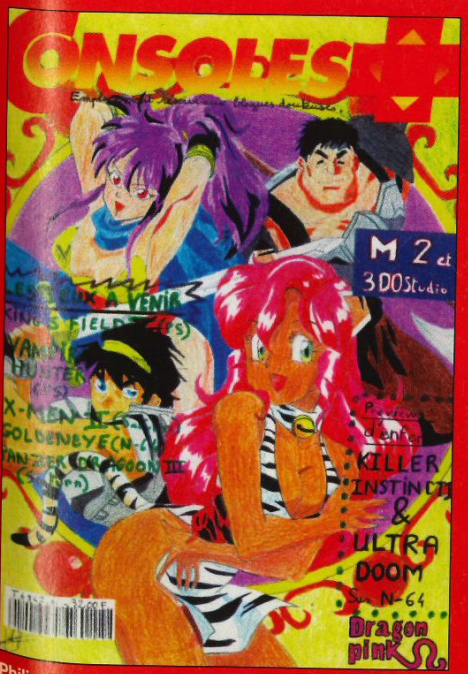
De plus en plus de lecteurs nous font parvenir des couvertures délirantes. Si elles ne sont pas forcément des merveilles visuelles, elles sont en revanche pleines d'humour. Preuve en est, ce dessin de couverture de Vue Nou, intitulé "Congelés+".
Tout le monde a apprécié et notre Panda national a failli voler la photo de la fille en guêpière. Le vil faquin! Tel il est, tel il demeure.

LAURENT, ÉLEVEUR DE TROLLS!

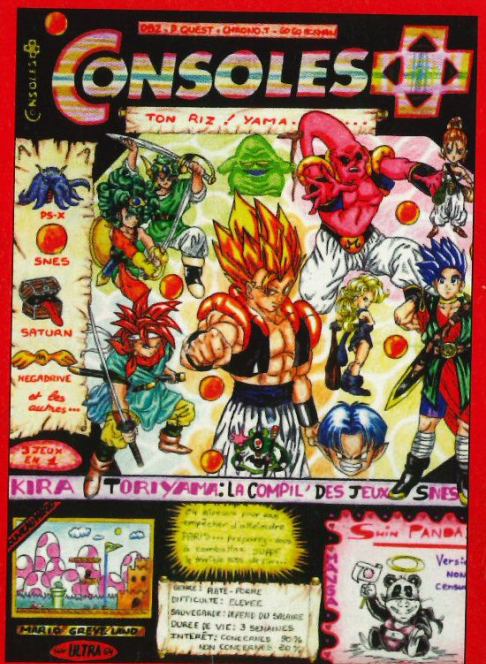
Laurent est un éleveur de Trolls, du moins il élève ceux qui restent...
Car ils ne sont pas nombreux, les Trolls vivants: une dizaine, tout au plus. Je me demande d'ailleurs pourquoi la chère Brigitte Bardot n'a rien fait pour eux. Donc, Laurent me demande si la Playstation coûtera moins cher à Noël prochain. Il désire aussi que j'explique à son père ce que sont les "bits" (le premier qui rigole, je lui mets une claque).

Salut, Laurent. Oui, le prix de la Playstation va baisser. Mieux: il a déjà baissé! Depuis un mois, la Playstation est en effet vendue 1 990 francs. Son prix est donc passé en dessous de la barre fatidique des 2 000 francs. Mais Sony ne s'arrête pas en si bon chemin: à la suite de l'opération "Fanatic Tour", Sony offre en plus de sa console un sweat-shirt gratos. Sympa, non? Maintenant, passons aux choses sérieuses: appelle ton papa et discutons ensemble de bits. C'est un problème qu'il faut régler entre hommes. Pour que les choses soient claires, nous allons prendre l'image d'une bouteille de lait... heu, non, je déraille, d'une autoroute. Chaque bit constitue une voie de cette autoroute. Les premières consoles du marché étaient des consoles 8 bits, donc à "8 voies". Les informations circulent sur ces voies. Avec des programmes de plus en plus perfectionnés, il était évident que les consoles demandaient plus de rapidité de calcul. Ainsi, avec les consoles 16 bits, on a doublé le nombre de voies, et le tour était joué: il devient possible de traiter deux fois plus d'informations. De même, les consoles 32 bits, dites de la deuxième génération, traitent encore deux fois plus d'informations. Vous avez bien compris le truc? Plus il y a de voies, plus la console peut traiter d'informations. Maintenant, ce qu'il faut savoir, c'est la vitesse à laquelle circulent ces informations. Cette vitesse est régie par la fré-

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TC PLUS



Philippe VIELLARD



Nolwenn GUERISEC

Christian LAPRÉBENDE

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TC PLUS

quence d'horloge du microprocesseur de la console. Plus celle-ci est élevée, plus les informations circulent rapidement. Cette fréquence est calculée en mégahertz (MHz). En résumé, une console (ou un ordinateur) est d'autant plus puissante que son microprocesseur est puissant, c'est-à-dire que sa fréquence est élevée, et que son nombre de bits est important. Il a compris, le papa?

HÉ, LES MECS, UNE MEUF!

Carole est une fidèle et très pertinente lectrice de Consoles+. Et elle se demande bien pourquoi Consoles+ a arrêté de publier "Cyber Weapon Z"...
Et aussi pourquoi, en règle générale, les journaux parlent plus de la Playstation que de la Saturn? Elle termine sa lettre en me demandant combien de temps il faut pour qu'un jeu japonais sorte en version française. Intéressante, la petite...

Salut, Carole. Si nous avons cessé de publier "Cyber Weapon Z", c'est tout simplement parce que nous ne pouvions guère faire autrement. Si vous êtes attentifs, ce dont je ne doute pas, vous avez certainement remarqué que nous avons finalement publié l'intégralité du premier volume de "Cyber Weapon Z", ainsi qu'une partie inédite de l'épisode suivant. Ce dernier n'étant pas encore disponible en France, nous avons dû nous arrêter là! Tu te demandes maintenant pourquoi l'ensemble des journaux sur les jeux vidéo parlent autant de la Playstation? Je pense tout simplement que c'est dû au fait que la Playstation s'est bien mieux vendue en France dans les premiers mois que la Saturn (il y a trois mois, on annonçait pratiquement trois fois plus de Playstation vendues que de Saturn, 160 000 contre 60 000). Sache aussi que Sony, grâce à ses ventes de Playstation, aurait réalisé un chiffre d'affaires supérieur à deux milliards de dollars! Une vraie poule aux œufs d'or. Ce phénomène a appâté les journaux, qui se sont très logiquement tournés vers la Playstation... Les jeux japonais mettent pas mal de temps à être disponibles en version officielle. Seul Sega semble faire un gros effort: c'est certainement l'éditeur qui traduit le plus rapidement ses jeux japonais en français. Panzer Dragoon 2, par exemple, qui est testé dans ce numéro, sortira quasi simultanément au Japon et en France! Sony et Nintendo, quant à eux, mettent quelques mois à adapter leurs jeux... C'est trop, beaucoup trop!

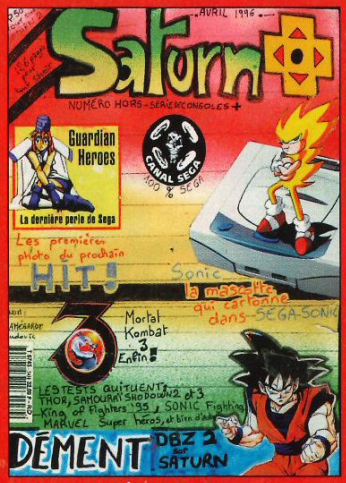
AWALA N'DAVID BOLÉWA

David Awala se pose des questions existentielles sur deux puissantes consoles: la Playstation et la Nintendo 64.
Sa première question concerne la Playstation. Il se demande s'il ne s'est pas pas fait rouler en achetant la console de Sony. En effet, avec l'arrivée, peut-être prochaine, de la Nintendo 64, il a peur pour ses 32 bits (bravo, David, belle performance!).
En ce qui concerne la Nintendo 64 maintenant, David aimerait beaucoup savoir s'il vaut mieux acheter une console japonaise ou s'il vaut mieux attendre la sortie de la console française.

Salut, David. Tu es soucieux, comme beaucoup, de savoir si ta Playstation, et par extension toutes les consoles 32 bits du marché, ne va pas devenir obsolète face à la Nintendo 64. Il est certain que la dernière console de Nintendo sera plus puissante que ta Playstation. Mais cela ne signifie pas pour autant que ta console sera complètement dépassée... bien au contraire. Les consoles 32 bits prouvent chaque jour qu'elles sont capables de véritables prodiges en matière d'animation et de graphismes. Il n'y a pas de raison que tu te lasses des jeux pour ta Playstation, il en sortira toujours des nouveaux et des plus beaux chaque mois. Tu ne t'es donc pas fait rouler. En ce qui concerne la Nintendo 64 japonaise, le problème est toujours le même. Si tu es trop impatient de te procurer la Nintendo 64 avant la sortie officielle en France, rien ne t'empêche de t'en acheter une en import. Sache simplement que tu la payeras plus cher et qu'elle ne sera pas compatible avec les jeux français et américains. Bien sûr, certaines boutiques trouveront une astuce pour trafiquer ta console afin de la rendre compatible à 100% avec les jeux étrangers. Mais, c'est maintenant prouvé, Nintendo a trouvé le moyen de parer ce genre de bidouille. Il n'y a qu'à voir Super Mario RPG sur Super Famicom: le jeu ne fonctionne qu'avec sa console d'origine (une cartouche japonaise avec une console japonaise, une cartouche américaine avec une console américaine...). Une console française trafiquée, et donc susceptible de faire fonctionner n'importe quel jeu en import, était incapable de faire tourner le jeu Super Mario RPG! On a essayé... Nintendo est très malin. Je te conseillerai donc de prendre ton mal en patience et d'acheter une console en version officielle: tu auras moins de problèmes. Et puis, avoue que c'est plus sympa de jouer à un Zelda en français qu'en japonais, non?

Loïc OVIZE

Julien-Trung TRAN-DINH



Ludovic LAMÉGARDE

Sambo et Victor HENG

PATRICK A UNE QUEUE DE SINGE...

Ce sont des choses qui arrivent, mon ami. Patrick, qui a 15 ans, prétend ainsi posséder une queue de singe, avoir une force surnaturelle et être, en plus, beau comme un dieu.

Heu... quand on a une queue de singe on est difficilement beau comme un dieu. Passons. Patriiiiiick aimerait s'acheter un jeu d'aventure sur Super NES. Il hésite entre Final Fantasy III, Chrono Trigger et Secret of Mana III. Il est pas dans le caca, notre ami! Lequel doit-il choisir? Il me demande également quels seront les jeux d'aventure traduits prochainement en français.

Salut, Patriiiiiick. C'est une question très délicate que tu me poses là. En effet, des trois jeux que tu me proposes, aucun n'est mauvais. Ils sont tous merveilleux. Si tu aimes les jeux à la Zelda, je te conseillerai plutôt Secret of Mana III. Attention, c'est le titre japonais. Aux Etats-Unis et en France, il devrait porter le nom de Secret of Mana II. Si tu préfères les jeux de rôles purs et durs, il me semble bien que Chrono Trigger soit un tout petit peu plus intéressant que Final Fantasy III. A toi de voir. Pour l'instant, ni Chrono Trigger ni Secret of Mana III ne sont disponibles aux Etats-Unis, mais cela ne saurait tarder (c'est une question de semaines maintenant). En ce qui concerne les jeux d'aventure traduits en français, c'est déjà beaucoup plus délicat. Le dernier en date était Secret of Evermore. Nintendo France n'a pas prévu de traduire d'autres jeux d'aventure en français. Peut-être Secret of Mana III ou Super Mario RPG... Mais aucun titre ne sortira en version française avant l'été prochain. Nintendo en dira plus dans les semaines à venir. Reste à l'écoute de Radio Bomboy.

Stéphane ROSIN (dit Stef Fighter)

DIM G. ET SES PROBLÈMES DE DVD

Dim G. est un fervent lecteur de Consoles+ depuis peu de temps. Il trouve cependant le moyen de me poser deux questions, le bougre!

Il souhaiterait savoir quand sortira Dragon Ball Z 2 en version française sur Playstation. Et, comme Dim G. est un lecteur qui se tient au courant des dernières nouveautés technologiques, il me demande si un jour le DVD fera son apparition sur la Playstation.

Salut, Dim G. La forme? Je ne sais malheureusement pas quand sera adapté Dragon Ball Z 2 sur la Playstation française. En effet, la version officielle du premier épisode vient à peine de sortir en France, et il y a donc fort à parier que nous ne verrons pas le prochain Dragon Ball Z en version officielle avant de longs mois. Quant à ta question concernant le DVD, il est bon de rappeler les principes de cette nouvelle technologie. Le DVD est une nouvelle forme de compression sur CD. Le CD traditionnel, que l'on rencontre partout dans le monde, contient en gros quelque 650 Mo de données. Les CD vidéo de petits formats, qui fonctionnent par exemple sur les lecteurs CD-I munis d'une carte de décompression de type MPEG, contiennent quant à eux environ une heure d'enregistrement vidéo au format MPEG 1. L'arrivée des DVD, prévue pour le mois de septembre prochain, risque de pas mal changer les choses. En effet, le DVD est capable de stocker pas moins de 4,7 Go de données, c'est-à-dire qu'il dispose de sept fois plus de capacités de stockage! Mais ce n'est pas tout: les films qui seront stockés sur DVD seront au format MPEG 2, ce qui signifie qu'ils seront d'une qualité professionnelle, donc irréprochables. Le grand luxe, quoi! Si tout va bien, le DVD-Rom devrait lui aussi faire son apparition dans le monde de l'informatique, mais pas avant 1997. Imaginez un peu ce que seront les jeux de demain avec une telle quantité de données à leur portée! Pourtant, quand on sait que la plupart des jeux actuels sur CD-Rom n'utilisent pas l'intégralité des 650 Mo mis à leur disposition, on se demande bien comment ils vont exploiter les 4,7 Go de données! Sony faisant partie des constructeurs ayant mis au point cette technologie, il y a fort à parier que les Playstation seront à l'avenir équipées de lecteur DVD. Mais certainement pas avant mi-1997. Wait and see!

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TC PLUS

BIENVENUE, KAMARADE BORIS

Boris, qui habite Boussy-Saint-Antoine, me lance un véritable appel au secours.

Premièrement, depuis qu'il a acheté une Playstation, un copain n'arrête pas de squatter chez lui, et il ne sait pas comment s'en débarrasser! Tinquiète, vieux, je suis là! Secundo, il ne sait pas quel jeu choisir entre Mortal Kombat 3 et Toshinden.

Salut Boris. Tu as des problèmes avec un copain à cause de ta Playstation? J'en fais mon affaire. Si tu ne veux plus qu'il vienne t'importuner, dis-lui que tu as échangé ta console contre 12 Game Gear, 8 Game Boy, 3 patates, 5 oranges et 2 radis. Normalement, il devrait te ficher la paix, à moins qu'il n'aime les radis, les patates et les oranges. Dans ce cas, remplace les oranges par des oignons... En ce qui concerne ton problème de jeux, il faut savoir si tu préfères les jeux en 2D ou en 3D. Mortal Kombat 3 sur Playstation est un jeu de baston en 2D. Les personnages se déplacent sur un plan unique. Les coups spéciaux, Fatalités, Babalités et Friendship sont légion. Quant à Toshinden, c'est un jeu de baston en 3D temps réel. Suivant les coups que tu donnes et que tu reçois, tu te déplaces librement sur toute la surface de jeu. Les coups spéciaux ne sont pas tellement nombreux et seulement quelques Furies sont proposées. Le jeu exploite bien les capacités de la console. Sache aussi que Toshinden 2 est sorti au Japon et qu'il semble encore meilleur. Je pense donc que tu peux acheter Mortal Kombat 3 aujourd'hui et, dans quelques mois, Toshinden 2 en version officielle.

COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER...

petites annonces

CONSOLES+

150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. (1) 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 16 92
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteurs
Richard Homsy (Spy) (16 73)
Nicolas Gavet (Niiico) (16 74)
Marc Menier (Marc) (16 75)
Secrétariat de rédaction
Pascale Chouffot, assistée de Jean-Loup Bouteau
Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon
Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), correspondant permanent au Japon, Lionel Barcillon, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, Elvira, Fifi, François Garnier, Manu, le Panda, Maxime Roure, Switch, Philippe Tilikete, Gia To, Tomkat, Ze Killer.
Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (16 31)
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette Publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent tél. 78 62 65 10
Marketing
Anne-Sophie Bouvattier (41 86 16 45; Fax : 46 62 25 81)
Fabrication
Isabelle Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : (1) 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap•alpha

150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : (1) 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)
Directeur commercial
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.
Principal actionnaire : EMAP France.
P-DG et directeur de la publication
Christopher Llewellyn
n° commission paritaire : 73201
Dépôt légal : avril 1996
Photocomposition, montage : Euronumérique
Photogravure : EPS, PPDL
Couverture : EPS
Imprimeries : Fecomme, Claye-Souilly, 77000, Imaye, Laval, 53000
Distribution : Transport Presse
Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse, Alain Stefanesco, directeur général
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1994

VENTES

MEGADRIVE

Vds Méga CDII + 3 man + 4 jx + MD + 20 jx (thor, roi lion). **Davy BARON, Route de Longsard, 69640 St Julien. Tél. : 74.68.28.77.**

Vds MD + 2 man + 3 jx (fifa 96, jim 2) + 32X + 2 jx, px : 1 150 Frs. **Sébastien CHEVALLIER, 4, rue de l'Église, 11270 La Force. Tél. : 68.76.32.73.**

Vds MD + 10 jx + MCD + 4 jx, px environ : 3 000 F. **Sébastien GRIMAL, 27 av. des Barattes, 74000 Annecy. Tél. : 50.23.03.93.**

Vds 32X + Doom + Star wars, px : 500 Frs. **Olivier JENSKE, 11, rfue René Cassin, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 16.1.60.02.57.13.**

Vds jx MD (Sport, aventure, action...). **Cédric BELLANGER, 22, bd Paul Doumer, 69300 Calvire. Tél. : 72.27.16.10.**

Vds MD + 2 man (arcade) + 7 jx, px : 1 200 Frs. **Damien VEILLARD, 7, rue Henri Moissan, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 16.1.64.30.64.24.**

Vds MD 22 jx + 4 man. (acarde), px : 2 700 Frs. **David MIMOSO, 84, rue des Couronnes, 75020 Paris. Tél. : 16.1.47.97.77.58.**

Vds MD + 20 jx (MK2, vracing, nhl 96) + 3 pads + 4 play, px : 2 300 Frs. **Olivier LUBRANO, Chanteperdrix, rue du Docteur Girbal, 13010 Marseille. Tél. : 91.45.08.93.**

Vds MD + 5 jx + adapt sonic 1 + 2 earthworm jim, px : 550 Frs. **Gaston PRALIN, Rés. Plombière, 27 Bd de la Révolution, 13003 Marseille. Tél. : 16.1.91.98.88.27.**

Vds MD + 3 man (1 à 6 bobt) + 11 jx, px : 1 300 Frs à déb. ou jx sep. **Antoine LEMAIRE, 34, rue Pierre Vienot, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.37.27.**

Vds MD + 10 jx + 3 man. + mcd + 2 jx ss gar., px : 2 000 Frs à déb. **Patrice ANZALONE, 9, rue de Bourgogne, 57690 Crehange. Tél. : 87.91.54.02.**

Vds 9 jx MD, px : 600 Frs (ecco, flashback). **Alan RIOU, 11 rés. « Les Bizeaux », 50440 Saint-Germain-des-Vaux. Tél. : 33.52.41.20.**

Vds jx MD, px : 100 Frs et rech. anciens numéros de consoles. **David ECOMARD, 522, rue des Jonquilles, 62610 Ardres. Tél. : 21.82.35.59.**

Vds MD + 2 man (1 turbo) + 3 jx (earthwormjim), px : 500 Frs. **Frédéric LOUOT, 2, rue du Colonel Dominé, 75013 Paris. Tél. : 16.1.45.65.45.16.**

Vds MD + 18 jx + 3 man., px : 1 800 Frs à 2 000 Frs à déb. **Jean-Philippe SEGURA, 35 A Chaussée d'Asie, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.33.51.**

Vds MD 2 + 5 man. + 21 jx + MGD + 9 jx + 32X + 2 jx. **Pierre PEDROSA, 11, rue de Marseille, 54350 Mont-St-Martin. Tél. : 82.24.21.11.**

Vds MD + 12 jx (dune II, sf II, virtua racing) + 2 man. + 2 man. 6 b. **Arnaud GOULVESTRE, 15, av. du Général de Gaulle, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône. Tél. : 16.1.30.37.37.11.**

Vds MD 2 + 5 jx + 2 man., px : 800 Frs ou éch. **Yoah NOEL, 23, rue de Waschington, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.66.72.51.**

Vds MD + 2 man. + 10 jx, px : 2 000 Frs GB + 7 jx, px : 300 Frs. **Franck PARDESSUS, 4, rue de la Malvoisine, 77131 Touquin. Tél. : 16.1.64.04.12.53.**

Vds MD 32X + 3 jx : DOOM vr deluxe star wars + MD, px : 1 200 Frs. **Mickaël NOFERI, 639, av. Marcel Paul, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.34.17.**

Vds 32X + virtua racing, px : 500 Frs. **Aimeric HUCLIN, 2, av. Courtois, 94000 Créteil. Tél. : 16.1.48.99.59.03.**

Vds MD 2 + 4 man. + 10 jx (nhl, fifa, soccer) + multipao, px : 2 000 Frs à déb. **Laurent DE LATTRE, 69, rue Victor Hugo, 92400 Courbevoie. Tél. : 16.1.47.89.23.33.**

Vds MD + MCD + 11 jx + 4 pads, px : 2 600 Frs. **Jérémy LAROCHE, 9, rue Francœur, 75018 Paris. Tél. : 16.1.42.59.08.94.**

Vds MD + 5 jx (mk3, mk2, shaq fu), px : 1 000(Frs. **Guillaume HERVE, Les Remparts, 71170 Coublanc. Tél. : 85.26.35.73.**

Vds nbx jx MD (mr nutz team usa basket p. rangers). **Christian ELCOCK. Tél. : 74.66.36.10.**

Vds MD + 4 man. (2 programmables), nbajam, bttf3 et mk3. **Grégory DE KEERSMAEKER, 2, av. Paul Doumer, 75116 Paris. Tél. : 16.1.47.55.64.42;**

Vds MD + 2 pad + 11 jx (stf2, fifa), px : 1 200 Frs. **Sébastien LAFORCE, 111, rue Rabelais, 59160 Lomme. Tél. : 20.22.13.32.**

Vds MD 2 + 3 man. + 11 jx, px : 900 Frs. **Arnaud BOHNERT, 24, rue des Cygnes, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.62.37.18.**

Vds Wonder boy sur MD, px : 75 Frs. **Clément GAUTHIER, 5, rue des Chaprais, 25000 Besançon. Tél. : 81.53.70.80.**

Vds MD + 6 man. + 14 jx, px : 2 000 Frs. **Mathieu CHAMINADAS, 8, rue Ambroise Paré, 95870 Bezons. Tél. : 16.1.34.11.24.55.**

SUPER NINTENDO

Vds SNES + 2 man. + 5 jx + super GB + ninscope, px : 1 500 Frs. **Jonathan GOIFFON, 612, rue du Collège, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.62.92.88.**

Vds SN + 10 jx SGB + 4 jx + 2 man. TBE, px : 2 750 Frs ou ech. ctr PSX. **Kevin KONCZAK, Le Grand Frigoulier, 84760 St-Martin-de-la-Brasque. Tél. : 90.09.04.16.**

Vds SN + 2 man. + 2 ad. + multitap + 40 jx, px : 4 000 Frs ou vte sép. **Christophe RAVIER, 13, rue de l'Egalité, 94500 Champigny. Tél. : 16.49.83.85.54.**

Vds SNIN + 2 man. + 9 jx (samourai sha., bomber 2), px : 2 500 Frs. **Jeremy COLAS, Le mas de la Verne, 38940 Roybon. Tél. : 76.36.43.05.**

SUPER NINTENDO

Vds jx snes neufs, 250 Frs pce. **Richard ROVIRA, 27, av. de l'Europe, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.73.96.**

Vds 30 jx sur snin entre 200 Frs et 250 Frs. **Didier LEPERE. Tél. : 85.80.28.38.**

Vds snin + 2 pads + 1 jeu, px : 400 Frs + game boy. **Denis GRAOVAC, 23, rue des Frères Bokifraud, 95220 Herblay. Tél. : 16.1.39.31.08.80.**

Vds snin + 7 jx (dbz2, nbalive 95, thème park, etc.), px : 1 500 Frs et jx GB et NB. **Yann LAMARSAUDE. Tél. : 99.46.95.87.**

Vds snin + 2 man. + 3 jx (killer instinct, chrono, smetr.), px : 1 100 Frs. **Seila THAI, 20, rue Général Joubert, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 16.1.64.40.56.39.**

Vds 4 jx sur snes 400 F ou éch. **Mustafa SAYMAN, 2, rue Principale, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.12.**

Vds snin + 12 jx + adapt. universel, px : 1 600 Frs. **David EZAN, 4, rue du Bois Yvon, 91770 Saint-Vrain. Tél. : 16.1.64.56.16.14.**

Vds, éch. jx snin, Gb et playstation nds, px : 150 Frs. **Fabien LAROCHE, 25, square Simbad le Marin, 95470 Fosses. Tél. : 16.1.34.72.37.77.**

Vds yoshisisland, px : 300 Frs et secret of man, px : 200 Frs, bon état. **Aurélien SABLONNIERE, 38 chemin du Bois Paven, 95300 Pontoise. Tél. : 16.1.30.73.93.92.**

Vds snin + 2 man. + 4 jx (dbz 3) + adapt, px : 800 Frs. **Gael CORMIOU, 10, av. du Président Kennedy, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 16.1.39.73.17.83.**

Vds snin 50/60 hz + 3 jx + 4 man + multitap, px : 700 Frs. **Philippe MEURET, 52, rue de Plastatt, 68260 Kingersheim. Tél. : 89.50.03.20.**

Vds jx snin de 250 Frs à 300 Frs (doom, tintin, mortal kombat 3, batman). **Régis BONNEAU, 56, rue Paul Painlee, 33600 PESSAC. Tél. : 56.45.35.70.**

Vds snin + 2 jx + 2 pads, px : 600 Frs. Vds S. of Man : 300 Frs, Mario Kart : 200 Frs. **Harold JACQUOT, Cité du Merle, 71250 Cluny. Tél. : 85.59.19.68.**

Vds snin + 2 man + 4 jx (kil. instinct, etc.), px : 900 Frs. **Cédric PETITJEAN, 4, allée Ledru Rollin, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 16.1.48.49.13.95.**

Vds snin + 6 jx + 2 man. + 1 joys + adapt. : 900 Frs. **Mohamed SOUSSI, 25, rue des Hirondelles, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.57.50.**

Vds MD + 2 man. + 7 jx, px : 990 Frs. Vds snin + 2 man. + 7 jx, px : 1 190 Frs. **Nicolas DEFER, 11, allée des Tilleuls, 94520 Mondres-les-Roses. Tél. : 16.1.45.98.94.07.**

Vds snes, 2 man. + jx, vds G.G. + 5 jx. **Jean-François RODERBOURG, 20, rue Libon, 4800 Verviers Belgique. Tél. : 08.72.29.178.**

Vds mortal kombat 2 snin, px : 250 Frs à déb. **Raynald SAUCOURT, Les Ecorchoux, 01250 Tossiat. Tél. : 74.51.64.55.**

Vds jx snin : nba tecmo basket ball, hyper v volley, x-men. **Jean-Michel LUNOIR, 7, rue Jean Mermoz, 77174 Villeneuve-le-Comte. Tél. : 16.1.60.43.19.34.**

Vds 5 jx snin (secret of man, fo) + man pro pad, px : 500 Frs. **Gaël DUEZ, 81 Cours Vitton, 2 allée des Pavillons, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.35.90.**

Vds snin + 2 jx + 2 pads, px : 600 Frs. Vds S. of Man, px : 300 Frs, Mario Kart, px : 200 Frs. **Harold JACQUOT, Cité du Merle, 71250 Cluny. Tél. : 85.59.19.68.**

Vds jx snin, 100 Frs à 150 Frs et vds jx MD à 100 Frs. **Guillaume LETOURNEUX, 3, rue Pornichet, 44300 Nantes.**

Vds battel clas 2 neuf, 150 Frs nintendoscop. **Josmin ZATILLA, 14 B rés. Louis Michel, 59124 ESCAUDAIN.**

Vds snin + 8 jx + 2 amn. + nin scope, px : 1 500 Frs. **Jonathan PEDROSA, Route de Saint-Croix-en-Plaine, 68127 NIEDERHERGHEIM. Tél. : 89.49.49.12.**

Vds snin + man. + 8 jx (donkey kong country 1, éch.), px : 1 000 Frs. **François FAURE, 9, rue Pierre Ronsard, 42700 Firminy. Tél. : 77.61.37.29.**

Vds snin + 2 joy pad + 3 jx + adapt. 60 Hz, px : 900 Frs. **Sébastien CHAUMONT, 16, av. des Rosiers, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : 16.1.48.61.16.72.**

Vds snin + 2 man. + 1 jeu, px : 400 Frs, nbx jx de 90 à 300 Frs. **Jean-Michel SEGOND, 36, av. Jacques Brel, 81080 Lagarrigue. Tél. : 63.35.13.97.**

Vds snin + 45 jx + 4 pads + AR2 + SGM + AD 29 + multitap. **Basilis ATHAWASSIADIS, 1, rue Claude Monet, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 16.1.46.32.29.50.**

Vds snes + 14 jx (super punch out, DBZ 3) + 3 pad, px : 3 000 Frs. **Gabriel FERNANDES, 274, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 16.1.48.28.03.29.**

Vds snin + 2 man + adapt. + 9 jx (dkl zelda mariokart SF2), px : 1 800 Frs. **Guillaume PETIT, 1 Place Victor Hugo, 31000 Toulouse. Tél. : 61.13.79.09.**

Vds snin + 10 jx + 2 man + adapt 60 Hz etc., px : 1 500 Frs. **Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.57.86.**

Vds snin + 9 jx (mariokart, zelda, dkl, sf2tur valdiser), px : 1 800 Frs. **Guillaume PETIT, 1 place Victor Hugo, 31000 Toulouse. Tél. : 61.13.79.09.**

Vds snin + 2 man + 6 jx à 1 600 Frs. **Mickaël ACHERON, 17, allée des Marronniers, 93380 Pierrefitte. Tél. : 16.1.42.35.74.70.**

Vds snin + péritel, transf. + M. peint, px : 200 Frs. **Philippe JORGE. Tél. : 93.54.49.88.**

DIVERS

Vds PSX + 3 man + carte mém. + 4 jx + souris + 3 cd demo, px : 3 000 Frs. **Brice DJAMGBEDJA, 33, rue Gérard de Nerval, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 16.1.30.57.27.46.**

Vds Lemmings 3D, px : 260 Frs, Worms, px : 260 Frs. **Jean-Louis LEPRETRE, 273, rue du Grand Fouqueau, 45470 Trainou. Tél. : 38.65.67.70.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 54

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Super Nintendo
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

REVENDEZ/ACHETEZ

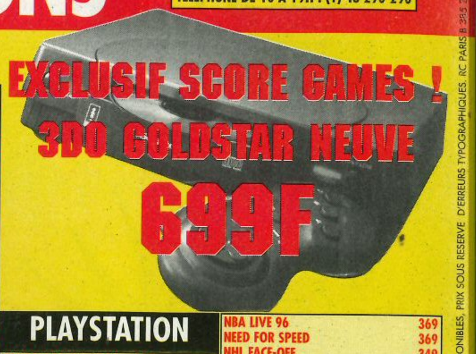
30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU !

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème	AMIENS (80)	ANTONY (92)	ST DENIS (93)	CRETEIL (94)	COMPIEGNE (60)	POITIERS (86)	VERSAILLES (78)	TOULOUSE (31)
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	56 Bd St Michel 75006 PARIS (1) 43 25 85 55	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01	5 RUE DU GENERAL LECLERC ENTREE RUE PIETONNE CRETEIL VILLAGE 94000 CRETEIL (1) 49 81 93 93	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290



EXCLUSIF SCORE GAMES ! 3DO GOLDSTAR NEUVE 699F

SEGA 16 BITS

GAME GEAR D'OCCASION	399
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	249
COFFRET ASTERIX	199
COSMIC SPACEHEAD	49
DR ROBOTNICK	199
F-1 CHAMPIONSHIP	99
JUDGE DREDD	199
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	199
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
REN & STIMPY	99
SPEEDY GONZALES	199
STARGATE	99
TAZMANIA 2	149
TRUE LIES	99
WIZARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	
FORMULA 1	189
MORTAL KOMBAT 2	199
OLYMPIC GOLD	149
STREETS OF RAGE 2	179
JEUX 32 X NEUFS	
ADAPTATEUR 32X OCCASION	549
KNUCKLES CHAOTIX	299
MORTAL KOMBAT 2	99
MOTOCROSS 32 X SANS BOITE	299
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
JEUX 32 X D'OCCASION	
COSMIC CARNAGE	99
KNUCKLES CHAOTIX	199
METAL HEAD	199
VIRTUA RACING DE LUXE	139
JEUX MEGA-CD NEUFS	
MEGA-CD 2 OCCASION	549
FATAL FURY SPECIAL	399
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
PITFALL	149
SAMOURAI SHODOWN	349
THEME PARK	299
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	
DUNE	199
NIGHT TRAP	199
SILPHEED	149
THUNDERHAWK	139
MEGADRIVE 2 NEUVE	499
MEGADRIVE 2 D'OCCASION	349
MEGADRIVE 1 D'OCCASION	299
ACCESSOIRES	TEL !
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	249
BATMAN FOREVER	299
EARTHWORM JIM 2	449
ECCO 2	199
ETERNAL CHAMPIONS	199
FIFA SOCCER 96	399
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	199
LHX ATTACK CHOPPER	149
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
NBA JAM TE	199
NBA LIVE 96	399
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	199
SONIC & KNUCKLES	199
TOY STORY	399
VIRTUA RACING	349
JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
ALADDIN	169
DRAGON'S FURY	275
EARTHWORM JIM	299
ETERNAL CHAMPIONS	129
FLASHBACK	169
GODS	139
HYPER DUNK	139
JURASSIC PARK	149
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MICKEYMANIA	169
NBA LIVE 95	169
PETE SAMPRAS 96	249
PRIMAL RAGE	279
ROI LION (LE)	249

NINTENDO

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR	335
ACCESSOIRES	TEL !
JEUX GAME BOY NEUFS	
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
DONKEY KONG LAND	269
TOY STORY	249
MORTAL KOMBAT 3	249
CHOPLIFTER 3	149
WORMS	249
KILLER INSTINCT	199
STREET FIGHTER	199
TOH SHINDEN	249
ZELDA (TEXTES FRANCAIS)	249
JEUX GAME BOY D'OCCASION	
F1 RACE	159
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
JORDAN VS BIRD	159
MEGAMAN 2	139
REVENGE OF THE GATOR	159
SUPER MARIOLAND	139
SUPER MARIOLAND 2	169
TIP OFF	159
TOP RANKING TENNIS	169
WORLD CUP	139
WWF SUPERSTARS	99
ZELDA	169
SUPER NINTENDO NEUVE	599
SUPER NINTENDO D'OCCASION	399
ACCESSOIRES	TEL !
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MN EURO PRIME GOAL	499
BATMAN FOREVER	399
DIRT TRAX FX	349
DONKEY KONG 2	499
DOOM	499
EARTHWORM JIM 2	399
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER 96	399
GRETSKY HOCKEY	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
JOHN MADDEN 96	399
KILLER INSTINCT	249
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299
MICHAEL JORDAN ADVENTURES	199
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA GIVE & GO	499
NBA JAM TE	199
NBA LIVE 96	399
PINOCCHIO	499
POWER RANGER FIGHT. + FIGURINE	499
PRIMAL RAGE	399
SHANGAI 2	149
SECRET OF EVERMORE	449
SUPER MARIO WORLD 2	449
TIME COP	399
TOY STORY	499
WORMS	369
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION	
ALADDIN	199
ALIEN 3	139
ASTERIX	169
BATMAN FOREVER	299
DBZ 2 ACTION GAME (JAP)	229
DONKEY KONG COUNTRY	269
DOOM	349
EARTH WORM JIM	279
F 1 CHAMPIONSHIP EDITION	199
FIFA SOCCER	169
FINAL FIGHT 2	169
INT. SUP. SOCCER	199
LE ROI LION	299
LIVRE DE LA JUNGLE	249
NBA JAM	139
NBA LIVE 95	249
PITFALL	199
SCHTROUMPFS	299
SECRET OF MANA	299
SUPER HOCKEY	299
SUPER STREET FIGHTER 2	349
TINTIN AU TIBET	379
ZELDA 3	269

3DO GOLDSTAR

EXCLUSIF SCORE GAMES !	
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE	699
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE + FIFA	749
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
ADAPTATEUR MULTI-JOUEURS	249
JEUX 3DO NEUFS	
BATTLE SPORT	349
CAPTAIN QUAZAR	369
CREATURE SHOCK	299
CYBERIA	369
DEADALOUS ENCOUNTER (US)	399
DEMOLITION MAN	199
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
GEX	199
HELL	149
IMMERCENARY	149
LOST EDEN	NEW !
MICROCOSM	149
QUARANTINE	149
SHOCKWAVE 2	299
SHOCKWAVE 2 : BEY. THE GATE (US)	349
SPACE HULK	199
SYNDICATE	99
THEME PARK	149
WING COMMANDER 3	149
JEUX 3DO D'OCCASION	
ALONE IN THE DARK (US)	79
BLADE FORCE	249
BURNING SOLDIER	99
DRAGON'S LAIR	169
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	139
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69
FLYING NIGHTMARES	199
FOES OF ALI	239
GEX	169
GRIDDERS	99
HELL	79
IMMERCENARY	99
JURASSIC PARK	79
KILLING TIME	239
MAD DOG MAC CREE 2	239
MICROCOSM	79
MYST	139
NEED FOR SPEED	239
NOVASTORM	139
OUT OF THIS WORLD	99
PATAANK	99
PEBBLE BEACH GOLF	79
QUARANTINE	79
REBEL ASSAULT	139
RETURN FIRE	169
RISE OF THE ROBOT	79
ROAD RASH	169
SAMOURAI SHOWDOWN	169
SEAL OF PHARAOH	129
SEWER SHARK	79
SHADOW	79
SHOCKWAVE	79
SHOCKWAVE:OPE.JUMPGATE	99
STAR CONTROL 2	99
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	139

ATARI JAGUAR

CONSOLE JAGUAR 64 BITS NEUVE	499
LECTEUR CD-ROM	1390
JAG LINK	249
ADAP. MULTI JOUEURS	199
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
JEUX JAGUAR NEUFS	
ATARI KARTS	449
ATTACK... MUTANT PENGUINS	449
BRUTAL FOOTBALL	199
BUBSY	199
CANNON FODDER	199
CYBERMORPH	99
DINO DUDES	199
DOUBLE DRAGON 5	199
DRAGON	199
HOVER STRIKE	349
IRON SOLDIER	349
KASUMI NINJA	199
NBA JAM T.E	499
POWER DRIVE RALLYE	499
RAYMAN	449
RUINER PINBALL	399
SUPER CROSS 3D	449
SYNDICATE	299
VAL D'ISERE	299
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT	399
ZOOL 2	199
NOUVEAUTES JAGUAR-CD (JEUX NEUFS)	
BALDIES-CD	449
BRAIN DEAD 13-CD	499
DRAGON'S LAIR-CD	499
HIGHLANDER-CD	449
MYST-CD	449
PRIMAL RAGE-CD	499
SPACE ACE-CD	499
JEUX JAGUAR D'OCCASION	
CHEKERED FLAG	139
CYBERMORPH	49
DINO DUDES	139
DRAGON - LA VIE DE BRUCE LEE	139
HOVER STRIKE	249
IRON SOLDIER	249
SENSIBLE SOCCER	199

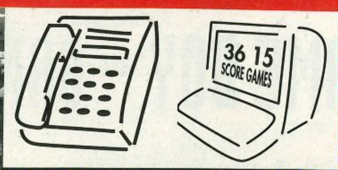
SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 200F BONS D'ACHAT	1990
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
BUG	399
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CYBERIA	369
DAYTONA USA	199
DESTRUCTION DERBY	NEW !
DRAGON BALL GT (JAP)	499
DRAGON BALL Z	399
ELEVENTH HOUR	NEW !
FIFA 96	369
FORMULA 1	399
GALACTIC ATTACK	369
GALAXY FIGHT	349
GEX	369
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	369
HEBEREKE'S POPOITTO	369
HI OCTANE	369
JACK IS BACK	349
JOHNNY BAZOOKATONE	349
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
MAGIC CARPET	369
MANOIR DES AMES PERDUES	369
MORTAL KOMBAT 2	349
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE	NEW !
MYST (TEXTES EN FRANCAIS)	399
MYSTARIA REALM OF LORE	369
NBA JAM TE	369
NFL QUATERBACK 96	369
NHL HOCKEY	399
OLYMPIC SOCCER	399
PANZER DRAGON	399
PANZER DRAGON 2 - NEW !	399
PANZER DRAGON 2 (JAP)	399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	399
PRIMAL RAGE	349
RAYMAN	369
REVOLUTION X	369
RISE 2	369
ROAD KILL	399
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	369
SHELLSHOCK	369
SHINOBI-X	299
SHOCKWAVE ASSAULT	399
SIM CITY 2000	399
SLAM DUNK	399
STREET FIGHTER ALPHA	NEW !
STREET FIGHTER ALPHA (US)	399
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	399
THE D (VOIX FRANÇAISE)	399
THE HORDE (TEXTES FRANÇAIS)	369
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TITAN WARS	369
TOSHINDEN	369
TRUE PINBALL	349
VAMPIRE HUNTER (JAP)	399
VICTORY BOXING	349
VIRTUA COP	399
VIRTUA COP + GUN	499
VIRTUA FIGHTER	199
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUA GOLF	399
WING ARMS	369
WIPE OUT	349
X-MEN	399
ZOOP	369
JEUX D'OCCASIONS SATURN + 500 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES (EXEMPLES DE PRIX...)	
BUGS (US)	199
CLOCKWORK KNIGHT	139
DAYTONA USA	139
GRAN CHASER (JAP)	139
MANOIR DES AMES PERDUES	249
PANZER DRAGON	249
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	249
RAYMAN	279
SHINOBI (JAP)	139
THE D. (TEXTE FRANCAIS)	279
VIRTUA FIGHTER	139
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	169
VIRTUA HYDLIDE	169

PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION + PAD + SWEAT + 200F BONS D'ACHAT	1990
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE TURBO	169
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
ACTUA GOLF	369
ACTUA SOCCER	329
ADIDAS POWER SOCCER	369
AIR COMBAT	349
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRUS	369
ALONE IN THE DARK	369
ASSAULT RIGS	349
CHRONICLE OF THE SWORD	369
CYBERIA	369
THE D. (VOIX FRANCAISE)	349
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY	369
DOOM	349
DRAGON BALL GT (JAP)	549
DRAGON BALL Z (JAP)	449
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE	399
ESPN EXTREME GAMES	349
FIFA 96	369
GEX - NEW !	349
GUNDAM	399
HEBEREKE POPOITTO	369
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
KRAZY IVAN	349
LOADED	349
MAGIC CARPET	369
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MORTAL KOMBAT 3	399
MYST	369
NBA IN THE ZONE	369
NBA JAM TE	279
NBA LIVE 96	369
NEED FOR SPEED	369
NHL FACE-OFF	349
NHL HOCKEY 96	369
OLYMPIC SOCCER	399
PRIMAL RAGE	349
PSYCHIC DETECTIVE	349
RAYMAN	369
RESIDENT EVIL (USA) - HIT !	399
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER REVOLUTION	349
ROAD RASH	369
SHELLSHOCK	349
SPACE HULK 2	369
STREET FIGHTER ALPHA (USA)	399
STRIKER 96	349
TEKKEN	399
TEKKEN 2 (JAP)	499
THEME PARK	369
THUNDERHAWK 2	349
TOHSHINDEN	349
TOHSHINDEN 2 (JAP)	499
TOTAL NBA 96	369
VAMPIRE (JAP)	499
VIEW POINT	369
WING COMMANDER 3	369
WIPE OUT	369
X-MEN	349
ZERO DIVIDE	369
ZOOP	369
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION + 800 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES (EXEMPLES DE PRIX...)	
3D LEMMINGS	249
ACTUA SOCCER	269
AIR COMBAT	249
CYBERSPEED	199
THE D. (VOIX FRANCAISE)	279
DESTRUCTION DERBY	199
DISCWORLD	199
DOOM	269
DRAGON BALL Z (JAP)	249
ESPN EXTREME GAMES	269
FIFA 96	269
GOAL STORM	249
HI OCTANE	249
RIDGE RACER	199

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES, PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603



TELEPHONE 36 685 686 — **3615 SCORE GAMES**

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ...../...../..... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le ...../.....
Signature :

C+ 05/96

LIVRAISON 24H CHRONO

LES JEUX EN DIRECT

REVENDEZ
ACHETEZ
ECHANGEZ
VOS JEUX
VIDEO
ENTRE VOUS !

24H/24H

LES HITS SONT DEJA LA

POUR LA 1ERE FOIS EN FRANCE

Et maintenant faites baisser les prix, appelez-vous au

36 68 24 40

SATURN - PLAYSTATION - PC - MEGADRIVE -
SUPER NINTENDO - 8 BITS - GAME BOY - GAME GEAR -
NEO GEO - JAGUAR - NEC et autres consoles...

DES JEUX PAR MILLIERS 36 68 24 40 C'EST MOINS CHER

VEGAS EDITIONS - 2,23 F/MINUTE.

TOUTE LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT SUISSE

CONCOURS

CAPTAIN GAMES

RIDGE RACER REVOLUTION

QUESTIONS

1) Quelle différence majeure y-a-il entre Ridge Racer et Ridge Racer Revolution ?

a/un circuit dans le Sahara - **b**/un rétroviseur - **c**/un pot catalytique

2) A quelle date le magasin Captain Games basé à Meyrin en Suisse a-t-il ouvert ses portes ?

a/Février 96 - **b**/Avril 95 - **c**/Décembre 94

3) Par quels testeurs et dans quel numéro de Consoles + la version import de Ridge Racer Revolution a-t-elle été traitée?

a/Switch et Niiico dans le N°50 - **b**/Marc et Spy dans le N°51 - **c**/Elvira et Panda dans le N°52

4) Question subsidaire : Combien de Playstation ont été vendues en Suisse entre Octobre et Décembre 95 ?

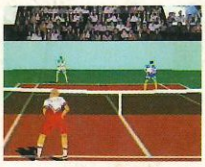
du 1er au 5ème lot :
1 console Playstation +
1 jeu Ridge Racer Revolution
du 6ème au 8ème lot :
1 jeu Playstation
Ridge Racer Revolution
du 9ème au 40ème lot :
1 T-Shirt Sony

CONSOLES

Envoie tes réponses sur carte postale, avant le 28 Mai 96 à minuit (le cachet de La Poste faisant foi) à : Consoles + / concours Ridge Racer Revolution. 150 rue Galliéni. 92514 Boulogne cédex. N'oublie pas d'indiquer tes nom, prénom, adresse et numéro de téléphone. Règlement du jeu déposé en l'étude Simonin-Conty (Paris) et disponible auprès de Consoles + / Service Marketing

C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Proteger votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.



"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"
JOYPAD

PlayStation

PC CD ROM
Windows '95
MS-DOS

Sortie le 24 Juni

SAMPRAS
EXTREME
TENNIS™

Sportsmaster
WORLD CLASS PLAYERS

Codemasters

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd.
" PlayStation " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MS - DOS and Windows '95 are trademarks of Microsoft Corporation.